
MILLEVAUX
.Post-Apocalyptique.
.Forestier.
.Sludgecore.
MILLEVAUX. LA SOURCE.
Un univers par Thomas Munier
pour le jeu de role
SOMBRE



Je dédie ce livre à Raphaël Maître,
en souvenir de cette escapade photo dans la forêt vosgienne,
où nous vîmes l'arbre de la sorcière.

Auteur :
Thomas Munier.

Polices de caractères :
Day Roman, Old Newspaper Type, Powderfinger Type, Mom's Typewriter.

Crédits littéraires :
Shub-Niggurath, Ceux du dehors et les Fungi de Yuggoth sont des créations d'Howard Philips Lovecraft (1890-1937). Son œuvre est dans le domaine public.
Hastur est une création d'Ambrose Bierce (1842-1914 ?). Son œuvre est dans le domaine public.
Le Roi en Jaune est une création de Robert Williams Chambers (1865-1933). Son œuvre est dans le domaine public.
Le roman Le Festin Nu de William S. Burroughs (1914-1997) est une source d'inspiration.
L'orgone est un terme inventé par le psychiatre et psychanalyste Wilhelm Reich (1897-1957).





DESCRIPTIF :

Millevaux est un dark world : Un supplément de contexte pour le jeu de rôle Sombre. Le présent document constitue le livre source. Pour jouer à Millevaux, il est nécessaire et suffisant d'utiliser le kit de démo jouable Sombre Light ou la revue Sombre n°1 ainsi que ce présent livre source.

Si vous souhaitez vous rapprocher au maximum de mon expérience de jeu, je vous conseille de préférer la revue Sombre N°1 au kit de démo Sombre Light. La revue comporte en plus les descriptifs des Traits et des Personnalités et un scénario. Sombre constitue le livre de base. Il apporte le système de résolution et les techniques du maître de jeu, le livre source de Millevaux apporte le setting et des routines de maîtrise spécifiques au contextexte. Des suppléments et des scénarios paraîtront par la suite.



AVERTISSEMENT :

Millevaux présente un contenu pouvant être considéré comme violent ou choquant. L'auteur tient à avertir qu'il s'adresse à un public mature. Il avertit également que le contenu est contextuel. L'auteur présente un univers de fiction et ne souhaite pas faire l'apologie d'idéologies ou de pratiques contraires à la morale. Il invite son public à faire preuve de discernement et à considérer que les éléments politiques et religieux sont mis en scène dans un cadre fictionnel.

REMERCIEMENTS :

Un grand salut aux joueurs qui ont expérimenté Millevaux ces dernières années, au cours de six campagnes et d'une cinquantaine de one-shots. Ce jeu leur est dédié. Mention spéciale à Huldugarn de Val Noir, qui détient le record de parties ! Mes respects putrides. Un grand merci à Johan Scipion pour son soutien et son perfectionnisme contagieux ! Carthago delenda est.

Joueurs playtesteurs, hors conventions et scenarii occasionnels :
Pierre ANTOINE / Namik BECIVERIC
Antoine DELHOMMEAU / Guillaume DUPORT
Anna GUILLOU / Romain LE CORRE
Riwal LE DONGE / Victorien MARCHAND
Hélène MUNIER / Silver QUETTIER
Jean-Philippe RAYNAUD



Meneurs playtesteurs :
Namik BECIVERIC / Valentin CRÉPEAU
Antoine DELHOMMEAU / Florian LE BODIC
Victorien MARCHAND
« Omen », du forum de Terres Etranges.
Silver QUETTIER / Jean-Philippe RAYNAUD

Relecteurs :
Valentin CRÉPEAU / Colin NIAUDET
Isabelle MUNIER / Thierry SALAÜN / Johan SCIPION

Contact :
Thomas Munier & Millevaux
http://thomasmunierauteuroutsider.comyr.com
Retrouvez également Millevaux sur le forum de
www.terresetranges.net
J'y suis présent sur le pseudonyme de Pikathulhu.
Courriel : munier.thomas@laposte.net



ENTREZ DANS MILLEVAUX...

C'est enfin arrivé.

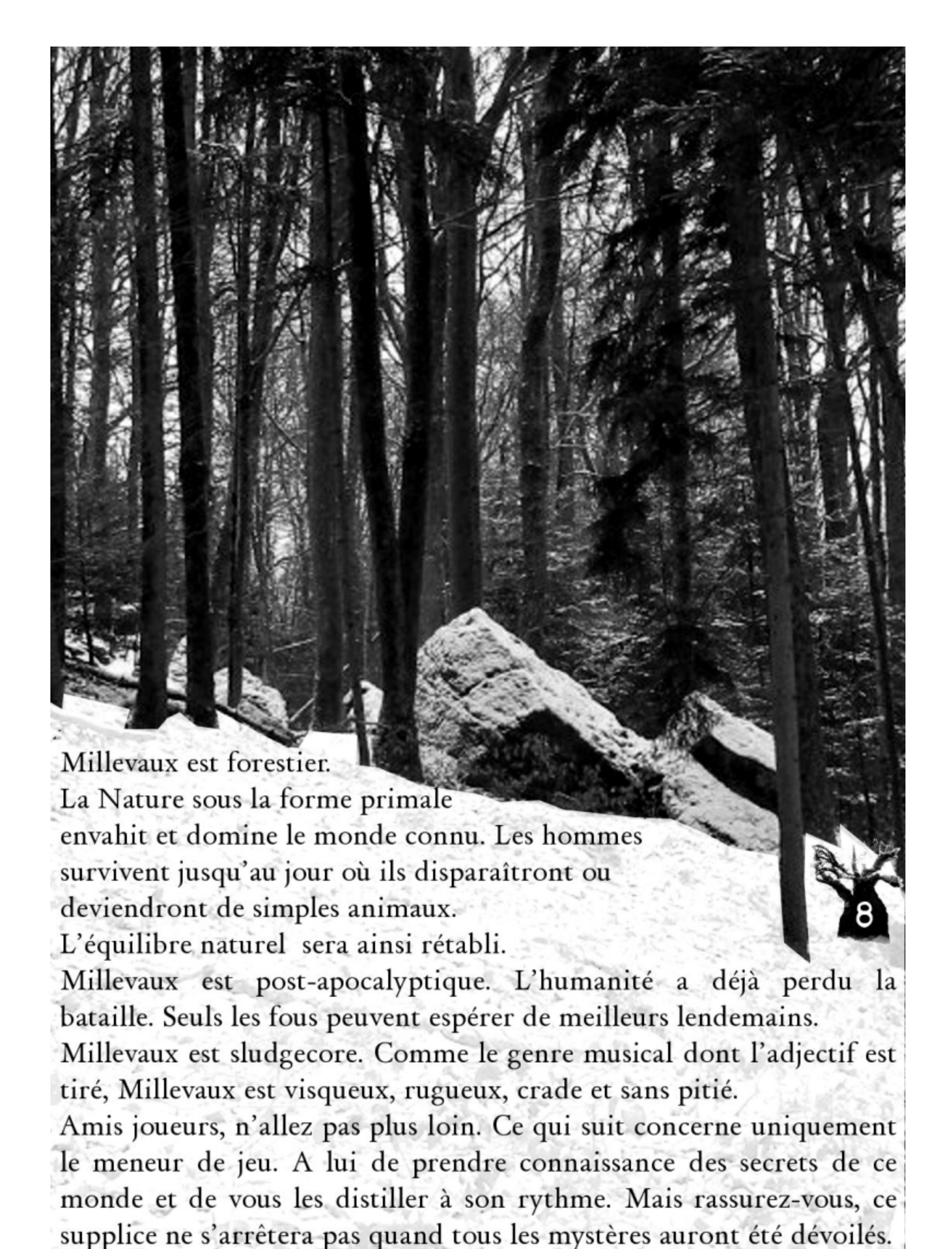
L'Apocalypse. Des Entités Mythologiques ont bousculé l'Humanité de son trône. Ce sont les vainqueurs qui écrivent l'Histoire... Mais ils n'ont rien écrit du tout !

En lieu et place d'une Europe autrefois florissante, un champ de ruines. Des bourrasques radioactives et des silhouettes fugaces sur la Place de la Concorde. Une forêt primale et sans limites recouvre Londres. Casablanca n'est plus qu'un gigantesque marais. Et Moscou une taïga gelée. Ils ne sont plus guère en Europe, les hommes... Deux millions tout au plus. Moins qu'au début de l'Empire Romain. Et ils ne se rappellent pas. Ils ne se rappellent pas qu'ils furent jadis autre chose que des bêtes sauvages, ils ne se rappellent pas de l'Age d'Or. Les rhapsodes qui évoquent cette époque sont traités de fous.

Voilà dans quel décor je vous propose d'évoluer. L'Europe post-apocalyptique pour le jeu de rôle Sombre.



Millevaux est un alambic
où l'on aurait laissé
un bouillon de culture
trop longtemps.



Millevaux est forestier.
La Nature sous la forme primale envahit et domine le monde connu. Les hommes survivent jusqu'au jour où ils disparaîtront ou deviendront de simples animaux.
L'équilibre naturel sera ainsi rétabli.

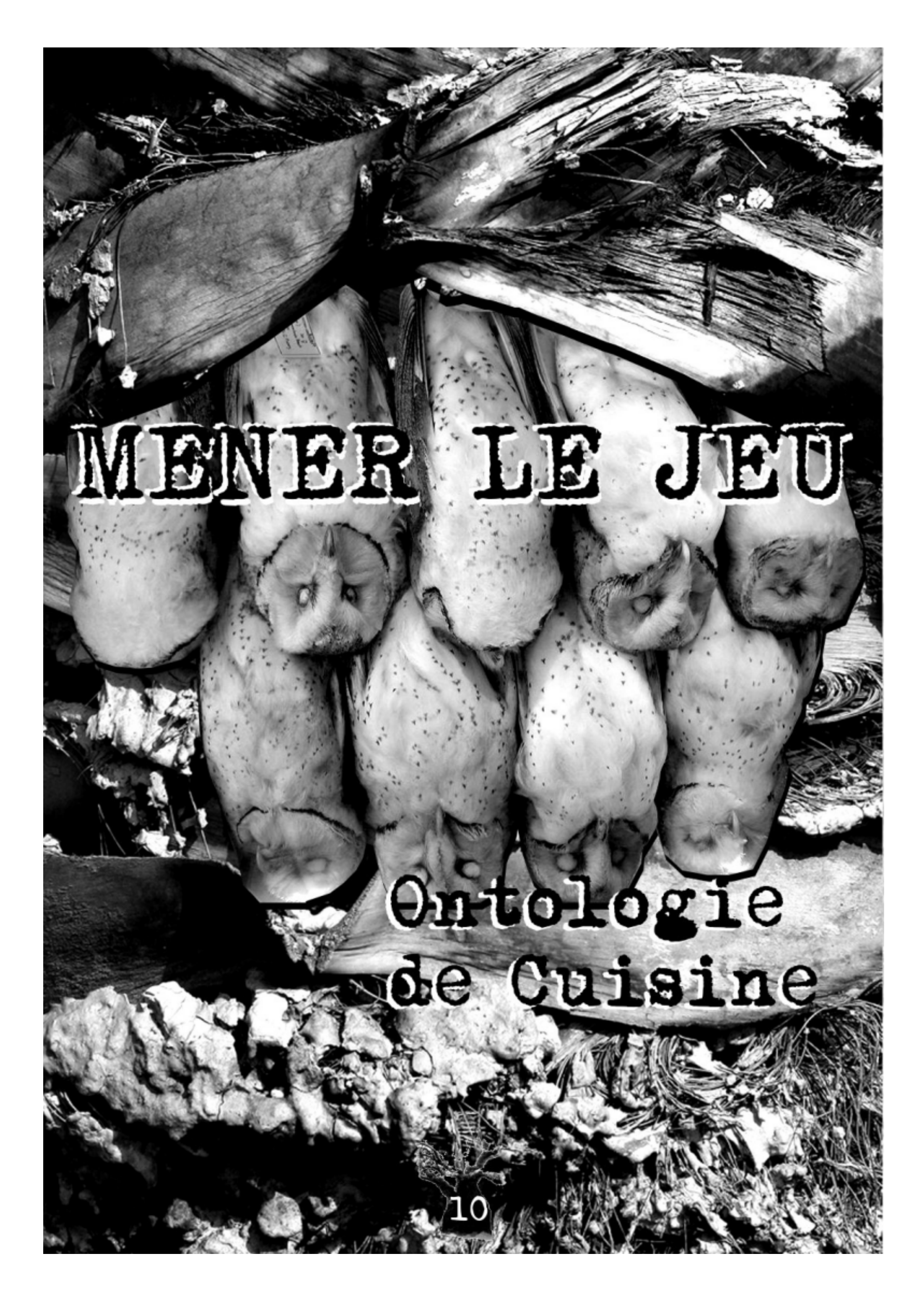
Millevaux est post-apocalyptique. L'humanité a déjà perdu la bataille. Seuls les fous peuvent espérer de meilleurs lendemains.

Millevaux est sludgecore. Comme le genre musical dont l'adjectif est tiré, Millevaux est visqueux, rugueux, crade et sans pitié.

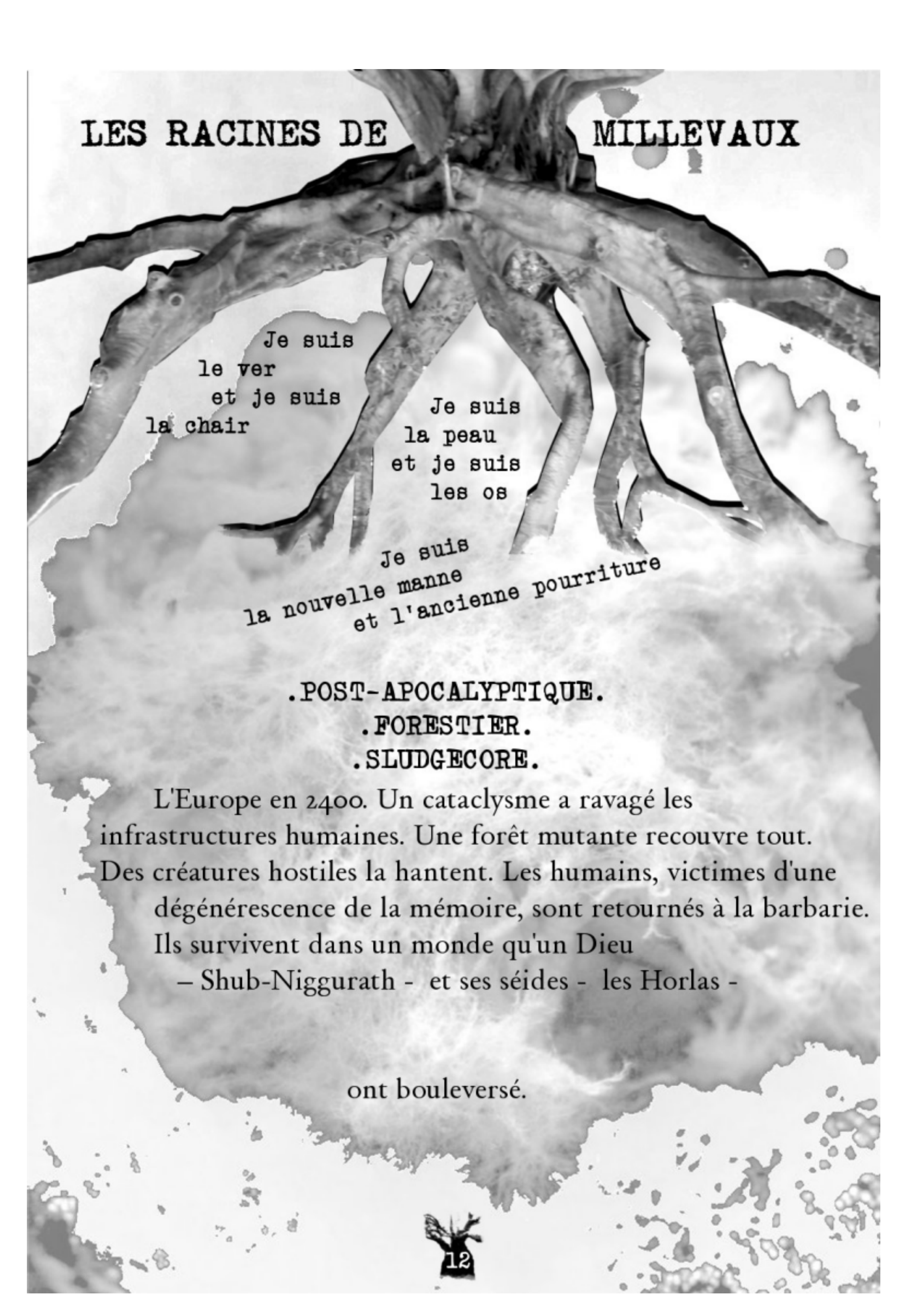
Amis joueurs, n'allez pas plus loin. Ce qui suit concerne uniquement le meneur de jeu. A lui de prendre connaissance des secrets de ce monde et de vous les distiller à son rythme. Mais rassurez-vous, ce supplice ne s'arrêtera pas quand tous les mystères auront été dévoilés.

SOMMAIRE




MENER LE JEU
Ontologie
de Cuisine


Rien
n'est
sacré
11



LES RACINES DE MILLEVAUX

.POST-APOCALYPTIQUE.
.FORESTIER.
.SLUDGECORE.

L'Europe en 2400. Un cataclysme a ravagé les infrastructures humaines. Une forêt mutante recouvre tout. Des créatures hostiles la hantent. Les humains, victimes d'une dégénérescence de la mémoire, sont retournés à la barbarie. Ils survivent dans un monde qu'un Dieu – Shub-Niggurath - et ses séides - les Horlas -

ont bouleversé.

Les personnages :
Illuminés mystiques, mercenaires tribaux ou nomades survivalistes.

Les scénarios :
Dans une ambiance tour à tour oppressante, western, grand guignol ou dark fantasy, les personnages tentent de survivre, puis de percer les mystères de Millevaux, voire d'en faire un monde meilleur.

Que faut-il pour jouer ? :
Des scénarios et d'autres suppléments sont prévus. Cependant, on peut jouer en se contentant des seules règles de Sombre et de ce livre source. Il est même possible de jouer après avoir lu les règles de Sombre et ce seul chapitre Mener le Jeu et Cet ensemble pose les paradigmes nécessaires et suffisants. Sombre est déjà un jeu de rôle complet. Tout ce qui est dit dans Sombre est valable pour Millevaux. Millevaux est une façon de jouer à Sombre dans un contexte de survival forestier horrifique et post-apocalyptique. Sachant cela, on pourrait même s'abstenir de lire le chapitre Mener le Jeu.

Certes, une bonne partie du mystère sur l'univers de jeu ne sera pas levé. Millevaux est un jeu d'exploration aussi bien pour le MJ que pour le joueur. Le contexte est posé, votre imagination peut faire le reste. Les scénarios et suppléments serviront juste à augmenter l'expérience.

Quelle est la pulpe du jeu de rôle Millevaux, une fois enlevé le décorum ethno-anachrono-ritualiste ? Un jeu sur la forêt, rien d'autre. Basé sur trois images mentales :
- La forêt, immense, obstruant toute la vue, un monde de ténèbres.
- Les derniers hommes qui la peuplent, faibles, primitifs, terrassés par la peur et la superstition.
- Une présence divine, globale, indescriptible, démesurément hostile.



RAMIFICATIONS TECHNIQUES

Abréviations

Feuille M & M : Double Feuille Matériel & Mémoire.

MJ : Meneur de Jeu, Maître de Jeu

PJ : Personnage-Joueur

Termes techniques

Encyclopédie Minuscule :
Lexique de termes spécifiques
à l'univers de Millevaux.

Double Feuille Matériel & Mémoire :
Aide de jeu spécifique à Millevaux. Elle est jointe dans ce livre source et téléchargeable sur la page internet de Millevaux. Elle se compose de 3 parties :

« Becquetance » (inventaire de la nourriture et des boissons), « Matos », « Mémoire ». Les parties « Becquetance » et « Matos » représentent l'inventaire complet des possessions du PJ.

Jeu de rôle :
Jeu narratif. Le but est de construire une fiction à plusieurs sous la forme d'une conversation. Le MJ contrôle l'environnement. Le ou les joueurs contrôlent chacun un PJ qui évolue dans cet environnement.
La fiction est centrée sur ce que les PJ vivent dans cet environnement. Le système de jeu donne la façon de gérer les situations pour créer une fiction dans le style désiré. Ici, le système = Sombre + Livre Source de Millevaux.

Joueur :
Raccourci pour désigner les joueurs qui incarnent un personnage-joueur (par opposition au MJ)

Routines de Maîtrise :
Lorsque je joue à Millevaux, j'applique le système de Sombre « by the book », c'est-à-dire à la lettre. Les routines de maîtrises sont des habitudes techniques qui me permettent de plaquer sur Sombre les spécificités de Millevaux sans pour autant modifier ou contredire le système de Sombre.

ENCYCLOPEDIE MINUSCULE

Age d'Or :
Période historique avant l'apocalypse. Certains pensent que Millevaux a toujours été ainsi et donc qu'il n'y a pas eu ni d'apocalypse ni d'Age d'Or.

Corruption :
L'influence de Shub-Niggurath se matérialise par un corpuscule (la corruption) et une onde (l'égrégore). La Corruption est l'essence même de la forêt, c'est un agent mutagène qui véhicule la dégénérescence et touche animaux, humains et végétaux. La corruption est l'énergie même de la Sorcellerie.

Dead Zone Mémorielle :
Frontière qui sépare les souvenirs émotionnels intacts et ceux plus anciens effacés à cause du Syndrome de l'Oubli.

Déité Horla :
Les Déités Horlas sont parmi les premiers Horlas apparus après le Jour de la Catastrophe. Elles concentrent des quantités massives de corruption et l'égrégore, ce qui leur accorde une nature presque divine. Seule Shub- Niggurath les surpasse.
Une Déité Horla est l'incarnation d'un des principes de la corruption (la dégénérescence, la fertilité, la mutation...).

Égrégore :
L'influence de Shub-Niggurath se matérialise par un corpuscule (la corruption) et une onde (l'égrégore). La Corruption n'est que matière brute, l'égrégore est la rémanence de toutes les hantises humaines. Elle influence la forme de Millevaux, participe à la formation des Horlas et dicte les codes de la Sorcellerie.

ENCYCLOPEDIE MINUSCULE

Flachebacque :
Souvenir oublié derrière la Dead zone mémorielle qui remonte soudainement à l'esprit.

Horla :
Dans la superstition de Millevaux, désigne tous les monstres et les démons qui hantent la forêt et menacent chaque jour l'humanité d'extinction.

Langue Putride :
Langue composée de grognements et de borborygmes. Elle peut être parlée aussi bien par les humains, la plupart des animaux et les Horlas. C'est la mère de toutes les langues, la langue des rituels de Sorcellerie et la langue de Shub-Niggurath.

Mur de la Honte :
Muraille gigantesque et réputée infranchissable qui entoure Millevaux. Certains prétendent qu'il existe un monde au-delà : l'Extérieur.

Shub-Niggurath :
Divinité issue des écrits d'Howard Phillips Lovecraft. Associée à la nature, la fertilité et la dégénérescence, Shub-Niggurath est l'Entité Mythologique qui règne sur Millevaux. La plupart des humains ignorent son existence.

ENCYCLOPEDIE MINUSCULE

Sorcellerie :

La sorcellerie est l'art de manipuler la corruption et l'égrégore. Elle se pratique instinctivement ou au terme d'un apprentissage. Un sorcier n'est jamais complètement maître des effets de sa magie. La corruption et l'égrégore le manipulent en retour, altérant aussi bien son corps que son esprit.

Syndrome de l'Oubli :

Ce trouble héréditaire frappe la majorité des habitants de Millevaux. Le Syndrome de l'Oubli touche la mémoire émotionnelle.

Les gens n'enregistrent les souvenirs des événements que pendant trois ans. La mémoire des savoir-faire n'est pas concernée.



CUISINER UNE SEANCE DE JEU



Tout au long de ce guide, je vais faire une analogie avec la cuisine. Le MJ est le cuisinier et les joueurs ses convives.

Ce guide reprend la structure type d'un scénario de Sombre. Il explique comment je prépare un scénario ou improvise une séance de jeu dans le contexte du dark world Millevaux. Que ce soit en préparant ou en improvisant, j'utilise les mêmes procédures (de même qu'on peut faire des plats sur le pouce et des cuissons-minutes en restant un cuisinier). Les termes entre parenthèses réfèrent aux titres des autres chapitres du Livre Source ou des suppléments à venir.

Le pitch

Les scénarios et les campagnes se cuisinent avec des ingrédients et un assaisonnement.



Les ingrédients sont les éléments de l'univers de Millevaux. A minima, ce sont les éléments de l'Encyclopédie Minuscule. Ils existent forcément car ils constituent la physique de l'univers.

La corruption est présente, les Horlas existent, les humains sont atteints du Syndrome de l'Oubli... Je ne mets pas toujours les mêmes ingrédients en avant. Je peux ainsi cuisiner un scénario qui parle du Syndrome de l'Oubli et où n'apparaissent pas les Horlas. Je peux rajouter tous les ingrédients qui sont dans la suite de ce Livre Source et dans les suppléments. Je peux aussi inventer d'autres ingrédients du moment qu'ils ne contredisent pas les ingrédients de l'Encyclopédie Minuscule. Si je veux ajouter des elfes et des nains, je peux le faire. Je peux même expliquer leur existence par l'égrégore. Si j'ai rajouté un ingrédient une fois, je ne peux pas nier son existence lors de la prochaine séance avec les mêmes joueurs. L'univers peut varier d'une table à l'autre en restant cohérent au sein de la même table.

Un plat n'a aucun goût sans condiments. Mon assaisonnement a une base de survival forestier post-apocalyptique et horrifique. Une recette de Millevaux regroupe quatre condiments principaux. Du plus important au moins important : L'horreur, la survie, la forêt, la chute de la civilisation. Je peux soustraire certains de ses condiments sauf l'horreur. Si j'enlève tout, même si j'utilise les ingrédients de l'univers Millevaux, je ne cuisine plus du Millevaux. Je peux rajouter d'autres condiments : l'amour, l'enquête, le mysticisme, l'héroïsme. Je ne rajoute pas trop de condiments, car sinon on ne sentira plus le goût de base.

Ce premier pitch est du Millevaux :
« Les PJ sont des nomades affamés. A la recherche de nourriture et de matériel, ils explorent un ancien centre commercial envahi par la végétation. A cause de l'égrégore du lieu, les anciens occupants du centre commercial reviennent les agresser sous la forme de zombies. ».

C'est bien du Millevaux parce que j'utilise les ingrédients de jeu (l'égrégore) et les 4 condiments de base. J'ai rajouté un ingrédient : des zombies.

Ce deuxième pitch n'est pas du Millevaux :
« Mélodrame et huis-clos dans une grande maison. Les PJ sont les membres d'une famille en crise qui vont s'affronter. »

L'univers de jeu n'est pas mis en scène et aucun des 4 condiments de base n'est présent.

Ce troisième pitch est du Millevaux, bien qu'il soit un développement du deuxième :
« Mélodrame et huis-clos dans un abri antiatomique souterrain. A la surface, la forêt et les Horlas sont trop menaçants pour qu'on ose sortir. Les PJ sont les membres d'une famille en crise qui vont s'affronter. L'isolement commence à les rendre fous. On soupçonne une présence invisible dans le bunker. Cet ennemi est-il extérieur ou intérieur ? ».
Les ingrédients du jeu sont plus suggérés que montrés mais ils sont présents. Les condiments survie, forêt et post-apocalyptique sont présents en petites quantités.

L'horreur est présente complètement. Horreur psychologique car le mélodrame peut tourner à la boucherie ou à la folie. Horreur physique car un Horla s'est peut-être glissé dans le bunker. Horreur métaphysique car le Horla n'a peut-être pas d'existence tangible, il est peut-être le fruit de l'imagination délirante des PJ. C'est bien du Millevaux alors que le pitch est très différent du premier.

Je change de recette d'une fois sur l'autre pour que mes invités aient toujours envie de passer à table. Bon appétit !

Si je ne devais garder qu'une problématique, ce serait : « Jusqu'où peut-on aller pour survivre ? ». Ce jeu peut servir bien d'autres problématiques mais cette première est toujours présente.

Enfin, je n'oublie jamais la maxime en introduction de ce chapitre. « Rien n'est sacré » : PJ, PNJ, décor, scènes prévues, intrigue... Tout est sacrifiable à l'aune de sa propre survie, qu'on soit un monstre, un héros ou une victime. Je ne cherche à sauver personne. Millevaux finit toujours par tuer toutes mes « chéries ». Je profite intensément de chaque aspect de la fiction car il peut être broyé dans l'instant d'après.

Briefing

En tant que MJ, je décide quand il s'agit d'une situation de stress extrême (qui nécessite d'utiliser les dés) et quels jets de dés sont alors nécessaires. Je décris les conséquences des réussites et des échecs aux jets de dés. Si les joueurs peuvent faire des propositions sur tous ces points, c'est toujours moi qui tranche.

Millevaux est une façon de jouer à Sombre qui encourage la démarche créative ludiste : Je propose aux joueurs l'enjeu ludique de faire survivre leurs personnages dans un environnement hostile. L'histoire et la cohérence de l'univers servent à augmenter le plaisir de la séance mais la démarche ludiste survivaliste est prioritaire. Je l'ai choisie car les habitants de Millevaux sont tous dans une attitude de survie. Je permets ainsi la meilleure immersion possible dans l'univers. Cette approche ludiste renforce aussi l'histoire et l'expérience d'exploration de l'univers.

Sombre est un jeu de rôle traditionnel. Je contrôle l'environnement et les joueurs contrôlent leurs PJ. Mais lors de la préparation, les joueurs peuvent avoir leurs mots à dire sur l'environnement. Je propose 6 degrés de contrôle de l'environnement par les joueurs.

* Si je souhaite favoriser l'exploration, j'en dis le moins possible aux joueurs. Je rappelle les fondamentaux de Sombre. On joue l'horreur comme au cinéma, les PJ sont des victimes. C'est un survival horrifique forestier sur les ruines de l'Europe. Je crée leurs personnages et les dévoile à la fin du Briefing.

* Si je veux permettre aux joueurs de faire des choix informés tout au long de la séance, je leur en dévoile plus. Je leur lis l'Encyclopédie Minuscule et réponds à leurs questions. Je considère que les PJ peuvent en savoir autant que les joueurs.

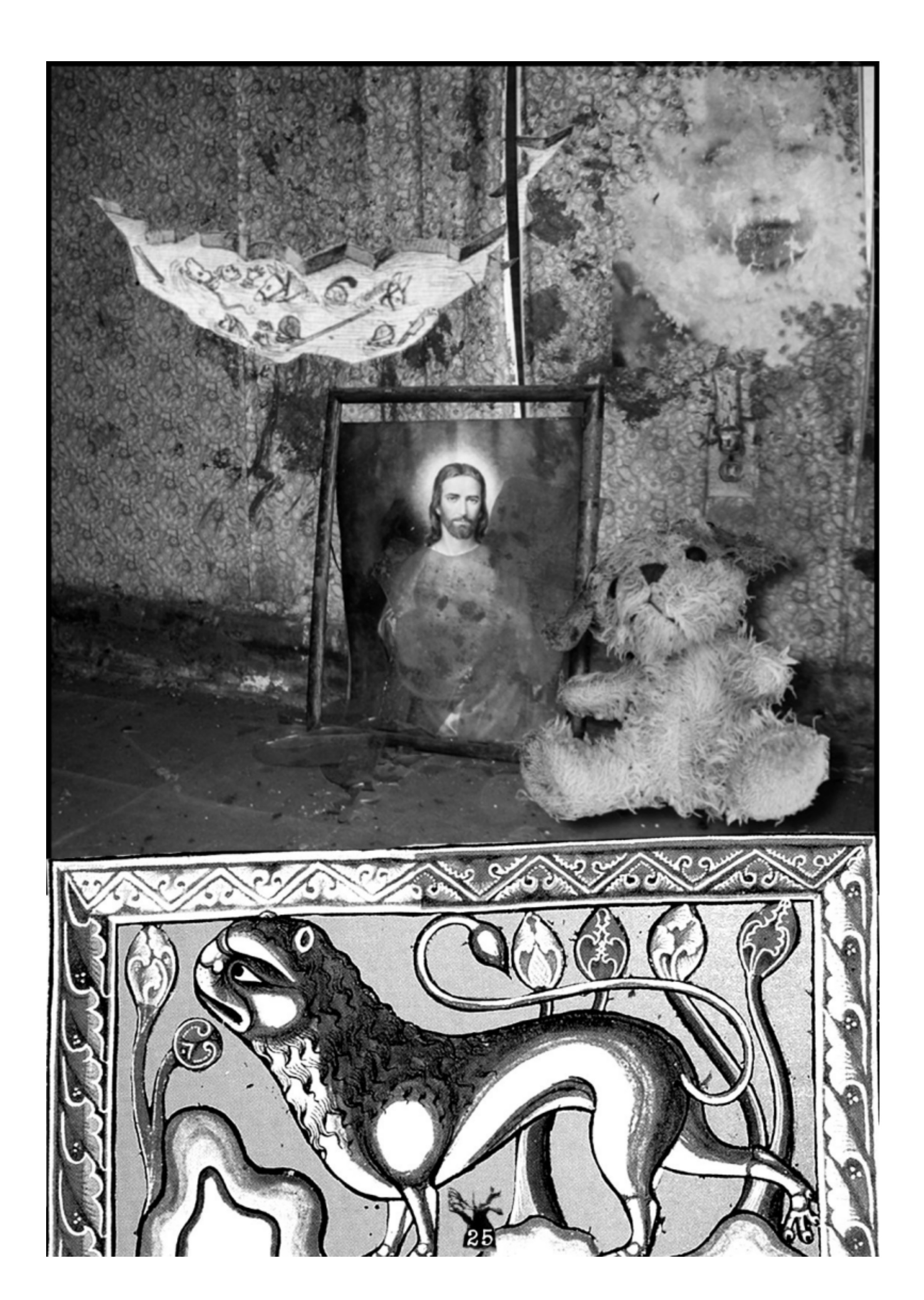
* Si je veux impliquer davantage les joueurs dans la création de la fiction, je leur propose de créer eux-mêmes leurs personnages.

* Si je souhaite que les joueurs aient leur mot à dire sur l'environnement, je prépare le scénario avec eux. J'imprime Mener le Jeu, je le lis à haute voix et je marque au fluo les passages qui retiennent l'attention des joueurs. En affirmant leurs préférences lors de la préparation, les joueurs guident les choix de MJ que je prendrai au cours de la séance.

* Si je souhaite donner aux joueurs un large contrôle sur l'environnement lors de la préparation commune, j'utilise la technique du quickshot élaborée pour Sombre. Je l'aménage pour les spécificités de Millevaux. J'invite et j'aide les joueurs à proposer des éléments cohérents avec l'univers.

* Si je souhaite impliquer les joueurs encore davantage, je leur propose de lire le livre source. Ils y gagneront en choix informés et en inspiration ce qu'ils y perdront en mystère.

La suite de ce guide vaut quelque soit part de contrôle des joueurs. « Je » « je + les joueurs » si je donne aux joueurs leur mot à dire sur l'environnement.


25

L'intention

La cuisine de ce jeu de rôle est : « On joue du survival forestier post-apocalyptique et horrifique dans l'univers de Millevaux ». Je l'annonce toujours aux joueurs.

J'ai expliqué qu'on pouvait varier les recettes de bien des façons. C'est ce que j'appelle le sous-système du scénario. Je veux que mes joueurs comprennent la recette du scénario. Lors du briefing, j'annonce donc le sous-système du scénario.

Sous-système du scénario

Intitulé du Scénario :
Date :
Lieu :
Joueurs :
Heure début :
Heure fin :

Genre :

Arborescence du scénario (le scénario est-il dirigiste ? Est-ce au contraire un bac à sable ?) :
Structure dramatique (la fiction créée va-t-elle s'apparenter à une tragédie ? Un drame ? Une aventure ? Un récit héroïque ?) :
Rôle du MJ :
Rôle des joueurs :
Pouvoir narratif des joueurs :

Ce que les joueurs sont encouragés à faire :
Ce que les joueurs devraient éviter de faire :

Objectifs :

Je détermine un objectif commun au cast des PJ. Que je veuille une coopération ou une compétition au sein du cast, un objectif commun me paraît indispensable pour que les PJ restent groupés. Je fixe généralement un objectif survivaliste : Quête commune de nourriture, d'un abri, fuite d'un danger, quête de ressources, d'un magot, mise en commun des efforts pour s'échapper d'un lieu ou échapper à un Antagoniste...

Je peux aussi fixer des objectifs non survivalistes : enquête sur un meurtre, lutte contre les forces surnaturelles, accomplissement d'un haut fait, pèlerinage mystique ou recherches archéologiques... Mais ces objectifs non survivalistes peuvent être un leurre pour les PJ. En tentant d'accomplir ces objectifs, ils se retrouveront dans des situations survivalistes. Les objectifs personnels des PJ vont bien sûr interférer avec ce schéma commun. L'objectif de groupe est défini lors du briefing, ou annoncé plus tard dans le scénario ou jamais explicité...

Charge alors aux PJ de le deviner.

Par exemple, dans mon scénario Les Maîtres du Vieux Château, un cast de PJ prétirés se réunit dans un château autour d'un objectif survivaliste commun : Échapper à une mère Sangleloup déchaînée. Lors de l'Amorce, un PNJ est assassiné. Un nouvel objectif non survivaliste s'impose alors aux PJ : Trouver qui est l'assassin. Un troisième objectif survivaliste est caché aux personnages : Le château est hanté et il faut s'en échapper. Aux PJ de le comprendre en cours de jeu. Pour finir, tous les PJ ont des objectifs personnels (désir de vengeance ou quête de meurtre) qui peuvent prendre le dessus et entraîner le groupe dans la compétition.

Nomades et communautés :

Les PJ sont soit les membres d'une communauté ou des nomades.

Les communautés adoptent des stratégies de survie basées sur la féodalité, l'obscurantisme, la superstition et les traditions. Les PJ qui vivent en communauté doivent s'y soumettre ou subir le rejet. Les personnes sont très genrées. Les hommes sont cantonnés au rôle de chasseur ou de patriarche. Les femmes sont mariées de force et forcées à enfanter. Les adolescents sont privés de conseils pour gérer leur puberté ou forcés de se prêter à des rites d'initiation brutaux. Les anciens sont traités comme des bouches inutiles sauf s'ils se démènent pour se rendre indispensables (en devenant chef, guérisseur, chamane). Certaines personnes parviennent à s'extraire de ce carcan si elles ont des moyens de pression extraordinaires : les chefs de village, les guerriers, les sorciers, les maîtres chanteurs, les personnes taboues.



Mon plan, cest de ne pas en avoir

Si les PJ sont des nomades, ils vivront dans une marginalité farouche, sans repère moral ou ulturel. Ce sont eux qui onstruisent une terre des possibles sur les ruines de la civilisation. Ce sont des rebelles ui auront peine à s'intégrer plus tard dans les communautés peureuses et percluses de traditions qu'on rencontre à Millevaux.

La cruauté des hommes dans cet univers va sans doute révolter les joueurs. A eux de décider si leurs personnages sont soumis à la peur ambiante ou si ils tentent de faire bouger les lignes, quitte à en payer le prix.

Traits et Personnalités :

J'émule le Syndrome de l'Oubli. Sauf exception, tout le cast dispose du Trait Amnésique en invisible, c'est-à-dire que tous les PJ ont le Trait Amnésique mais il n'est pas écrit sur leur feuille de personnage. Si un joueur écrit le Trait Amnésique sur sa feuille, c'est qu'il souffre d'un trouble de la mémoire différent du Syndrome de l'Oubli.

Je choisis les Traits et les Personnalités en accord avec les condiments de la partie. Même dans mes scénarios coopératifs, j'aime installer une tension entre les PJ. Pour cela, je favorise les binômes de PJ avec des Personnalités opposées. Affectueux contre Distant, Discipliné contre Rebelle, Conformiste contre Excentrique, etc.

Condiment	Avantage	Désavantage	Personnalité
Survie	Chanceux Objet	Chétif, Inapte Invalide	Fragile Méthodique Paresseux
Horreur	Ambidextre Endurci Fort Vétéran	Adrénaline limitée Infecté Panique Phobique	Brutal Impulsif Prudent
Forêt	Sommeil Vigile	Hostilité Animale	Désinvolte
Post-Apocalyptique	Pilote Tir	Amnésique Panne	Cynique Distant Egocentrique
Mélodrame	Artiste Faveur Protecteur	Dévoué Ennemi mortel	Affectueux Charmeur Mélancolique Timide
Drame Social	Notable	Code de conduite Redevable	Arrogant Conformiste Discipliné Docile Rebelle
Polar	Contact Irrésistible Lascar	Drogué Fugitif	Irritable Nerveux
Mysticisme	Exorciste	Cauchemars Somnambule	Excentrique Passionné
Sorcellerie	Artefact Medium	Double maléfique Possédé	Rusé

Becquetance

	Rations
Croute 1:	☐☐☐☐☐☐
Croute 2:	☐☐☐☐☐☐
Croute 3:	☐☐☐☐☐☐
	Demi-litres
Boutanche 1:	☐☐☐☐☐☐
Boutanche 2:	☐☐☐☐☐☐
Boutanche 3:	☐☐☐☐☐☐

(Cocher les portions vides a partir de la droite.
Cocher ensuite les portions consommees)

Grisbi :



Description des frusques :



Dans la musette :

Dans les fouilles :

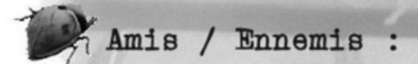
A la ceinture :

Sous les frusques :

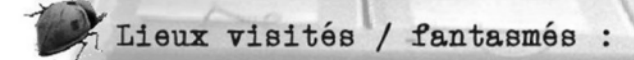
Sur Travois :



MEMOIRE :



Amis / Ennemis :



Lieux visités / fantasmés :

Convictions / Illusions :

Quêtes / Chimères :

Rencontres avec Horlas / Cauchemars

------Dead Zone Memorielle------

Bribes de souvenirs :

Spéculations :

Flachebacques :

Feuille de Matériel & Mémoire :

Tout ce qui est dit dans Sombre sur la création d'un PJ est valable à Millevaux. Mais j'utilise une aide de jeu supplémentaire : La double feuille Matériel & Mémoire, présentée ci-avant. Cette feuille est téléchargeable sur : http://thomasmunierauteuroutsider.comyr.com/millevaux/

Si les joueurs créent eux-mêmes leurs personnages, ils peuvent aussi remplir leur feuille M & M puis je la valide (Société & Civilisation).

Millevaux est survivaliste. La pénurie crée du jeu. Le joueur doit gérer 6 pénuries pour son personnage : corps, esprit, becquetance, eau, matos et mémoire.

Feuille de matériel :

Si je choisis de jouer avec la feuille « Becquetance + Matos », les PJ ne peuvent rien posséder qui ne soit écrit sur leur feuille (hormis certaines exceptions techniques telles qu'avec les Traits Artefact et Objet).

Au sujet de la partie « Becquetance » je rappelle la règle d'Attrition : un PJ doit consommer deux rations et deux demi-litres de liquide par jour. A la fin de la journée, il coche un cercle de Corps par ration ou demi-litre manqué.





Termes techniques : Grisbi est l'argot pour argent, frusques pour vêtements, fouilles pour poches. Un travois est un portant plat de bois avec deux poignées. Il est tracté par un homme ou un chien.

Feuille de mémoire :

Le Syndrome de l'Oubli est un ingrédient important de l'univers de Millevaux. L'amnésie crée du jeu. Quand je joue avec la feuille « Mémoire », les PJ ne se rappellent rien au-delà de la Dead Zone Mémorielle, hormis ce qui est écrit sur leur feuille « Mémoire ». Qui peut d'ailleurs être un faux souvenir.

J'utilise régulièrement la routine du post-it Flachebacque. Chaque joueur dispose d'un post-it Flachebacque qui lui permet de donner un flash-back à son PJ à tout moment. Le Syndrome de l'Oubli disparaît un instant et le personnage a accès un souvenir vieux de plus de trois ans. Le joueur décrit brièvement le souvenir, je valide et complète pour intégrer le flash-back dans sa narration et pourquoi pas introduire un effet horrifique. Pour construire le souvenir, le joueur peut s'appuyer sur la section « Dead Zone Mémorielle » de sa Feuille de Mémoire.

Il décrit la situation de départ de son souvenir : Un instantané de son passé. Dans quelle position est le personnage dans ce souvenir ? Quel est le décor ? Je me charge de dire ce qui se passe à partir de cet instantané.

« Je suis dans une grande maison. Je suis couvert de sang et porte un long couteau. »
« Je suis enfoncé dans un marais jusqu'aux coudes. Mon pire ennemi est à mes côtés. Alors que je ne pensais pas l'avoir jamais rencontré avant ces derniers jours. »
« Je suis dans une clairière, entièrement nu. Il y a des pierres disposées de façon symbolique. Je suis en train de boire une potion au goût infect. »

Le joueur peut utiliser son post-it Flachebacque pour plusieurs raisons. Obtenir une information sur son passé en remontant à un endroit précis ; obtenir une position avantageuse dans le présent en inventant un indice ou des compétences acquis dans le passé ; obtenir du pouvoir narratif en inventant un détail qui n'était pas prévu par le MJ ; se donner du frisson en explorant les zones les plus obscures de son passé. Si je n'ai pas de post-it sous la main, je peux considérer Flachebacque comme un Trait gratuit et le faire inscrire sur les feuilles de personnage.
Feuille de Matériel & Mémoire, variations :

Il m'arrive de jouer sans la feuille « Becquetance + Matos » et/ou sans la feuille « Mémoire », notamment quand je fais des séances courtes où elles n'ont pas d'importance.

On comprend mieux comment fonctionne la feuille M&M avec un exemple. Voici la feuille de Laika, un PJ prétiré pour le scénario Mildiou .

LAIKA



		Rations
Croute 1:	plantes séchées	☒☒☒☐☐☐
Croute 2:	Ragondin bouilli	☒☒☒☒☐☐
Croute 3:		☐☐☐☐☐☐

		Demi-litres
Boutanche 1:	gourde d'eau	☒☒☒☐☐☐
Boutanche 2:	alcool à brûler	☒☒☐☐☐☐
Boutanche 3:		☐☐☐☐☐☐



Grisbi :

0



Description des frusques :

une robe en toile de jute ornementée du mieux que j'ai pu, avec des boutons de couleurs et des capsules



Dans la musette :

quelques pierres, au cas où. Un hameçon et du fil de pèche. De la ficelle. Mes vivres. Des fleurs séchées que m'avait offertes Oleg.



Dans les fouilles :

Un poignard en silex. Une petite poupée de chiffon que j'ai du fabriquer étant enfant.



A la ceinture :

des cuillers, une fourchette, un chiffon, un porte-clefs et un décapsuleur.



Sous les frusques :

ma virginité

Sur Travois :

du linge de rechange, un sac de couchage, une corde de chanvre.



LAIKA

Je suis née à Liviv. J'y mourrai probablement. Ce nest pas le paradis mais lenfer doit être pire que ça. Je me sens différente des autres villageois. Ils sont résignés, ramollis par le travail. Ils nont pas de rêve. Pas d'idéal. Pas même d'honneur. Ils triment juste tout le jour, sans se poser de question. Je ne suis pas fainéante, le labeur est le prix du pain. Mais je veux voir au delà.
Cet au delà, que les natifs ne peuvent pas m'apporter. Quand Oleg est arrivé au village, il était rompu par les combats passés. Ce mutant avait le visage le plus laid du monde.
Mais j'ai aussi vu sa grandeur intérieure. Cest un homme courageux. S'il a laissé derrière lui son ancienne vie de guerrier, cest par sagesse, non par lâcheté. Je vais l'épouser. Il est d'accord. Tout le monde, à commencer par mes parents, sopposent à cette union.

« Il faut savoir se battre jusqu'à la mort pour conserver sa dignité »

Je ne les écouterai pas. Je suis cette terre pour tracer ma propre voie et non pour suivre celle des moutons, aussi bien intentionnés soient-ils.





MEMOIRE :



Amis / Ennemis :

Je veux être l'amie de ceux qui sont nobles de coeur. Pour l'instant, seul Oleg a mérité ma confiance totale.



Lieux visités / fantasmés :

Je suis juste allé quelque fois à Kersev. Je ne comprends pas pourquoi il y a une telle méfiance entre nos deux villages si semblables.



Convictions / Illusions :

Je suis amoureuse d'Oleg pour la vie. C'est tout ce qui compte.



Quêtes / Chimères :

Réussir à vivre en paix avec Oleg.



Rencontres avec Horlas / Cauchemars

Les anciens radotent toujours les mêmes sornette à propos des esprits de la forêt. Je demande à voir.

------Dead Zone Memorielle------



Bribes de souvenirs :

Une enfance heureuse. Puis une vie d'adulte triste et chargée de responsabilités. Jusqu'à l'arrivée d'Oleg.



Spéculations :

Parmi tout ce que j'ai oublié, il n'y a sans doute rien qui ne vaille la peine qu'on s'en souvienne. L'avenir est plus important.

Flachebacques :

Cette poupée en chiffon... J'ai dû la protéger contre des mauvais garçons.

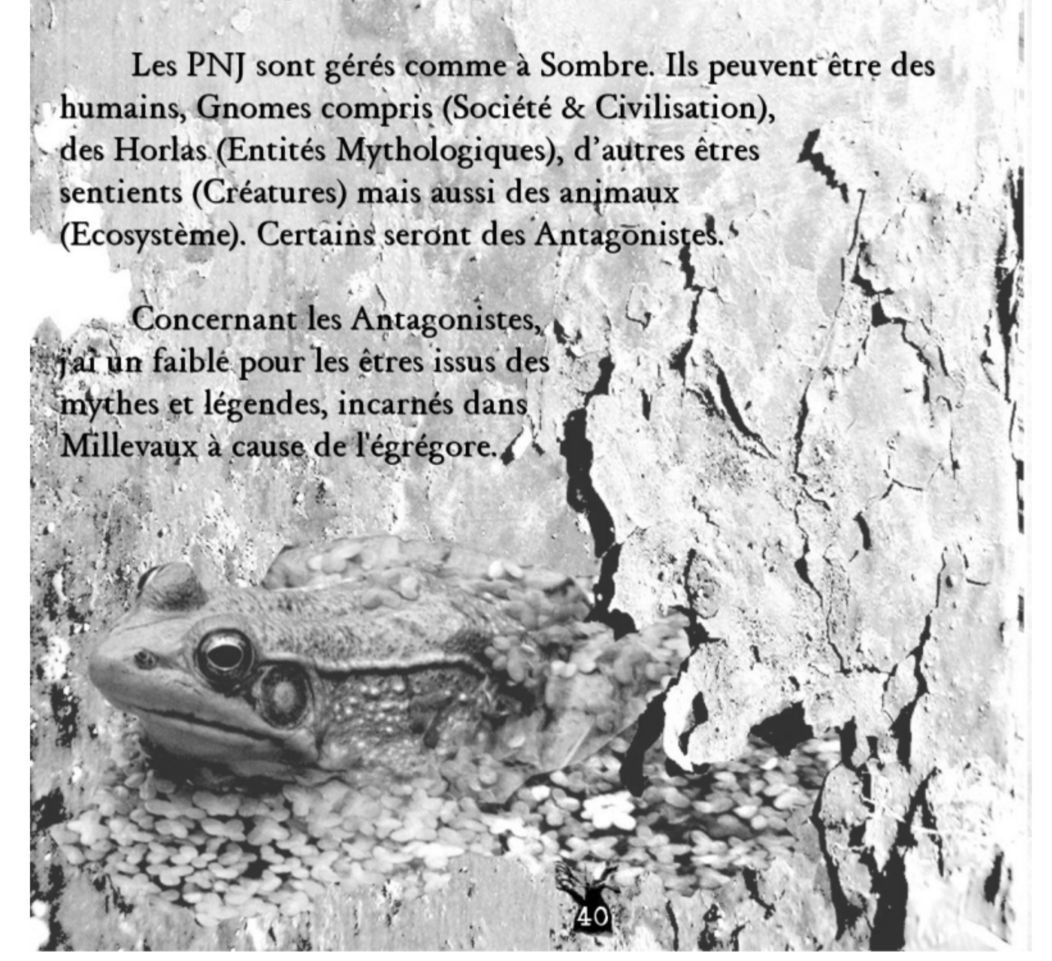


Les PNJ

Je présente un univers dynamique. Aucune situation n'est figée. Ce livre et les suppléments mentionnent des changements en cours. Les PJ vont pouvoir y assister et y participer. Par exemple, je ne dis pas « Les Horlas dominent le monde » mais « Les Horlas n'ont jamais été si nombreux et puissants. Ils œuvrent à dominer le monde. Les humains ont trois attitudes possibles à leurs égard : ils les ignorent, les aident ou les combattent. ». Ce dynamisme est important dans le cadre d'un jeu de rôle.
Ceci est valable pour tout ce que j'écris au sujet de Millevaux.

Les PNJ sont gérés comme à Sombre. Ils peuvent être des humains, Gnomes compris (Société & Civilisation), des Horlas (Entités Mythologiques), d'autres êtres sentients (Créatures) mais aussi des animaux (Ecosystème). Certains seront des Antagonistes.

Concernant les Antagonistes, j'ai un faible pour les êtres issus des mythes et légendes, incarnés dans Millevaux à cause de l'égrégore.



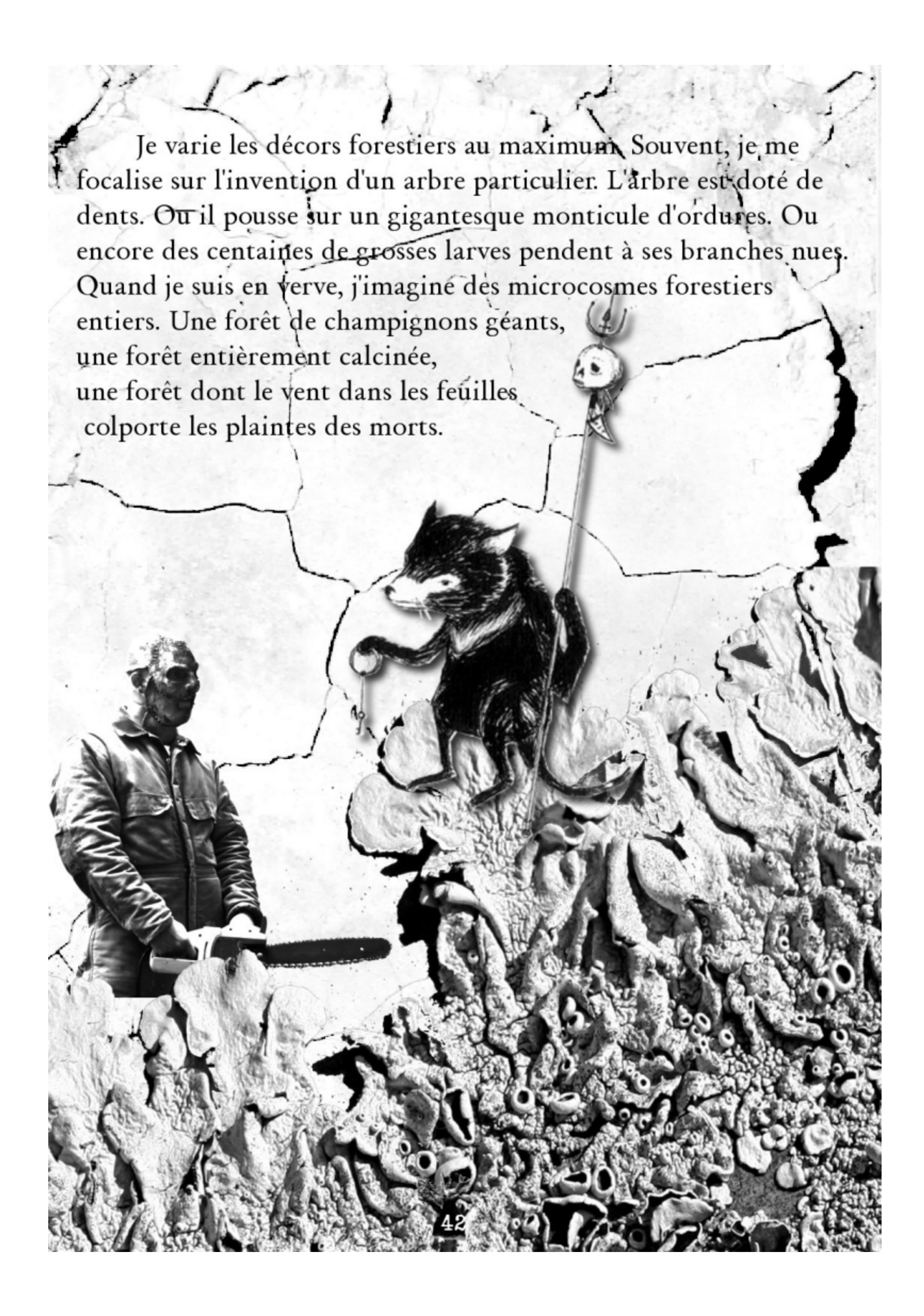
Un ogre qui dévore des jeunes filles, un troll vivant sous les ponts ou un chevalier noir tuant tous ceux qui franchissent son territoire, sont des exemples possibles. Peut-être étaient-ce des humains que l'égrégore a déformés ou encore des Horlas nés sous cette forme légendaire.

Tous mes Antagonistes ne sont pas des produits de l'égrégore. Brigands, prédateurs, Horlas à l'aspect indicible, sorciers ou Créatures font aussi très bien l'affaire.

Décor

Je choisis une contrée de l'Europe ou du pourtour méditerranéen (Atlas). J'imagine ce qu'il a pu en advenir dans le futur post-apocalyptique de Millevaux.

Ensuite je zoome sur les zones que peuvent explorer les PJ. Je veille à ce que mes décors rappellent le contexte post-apocalyptique. Un cimetière de voitures géant, des faîtes de maison qui sortent de la terre, un haut-parleur dans un arbre qui passe des tubes de Radio Nostalgie



Je varie les décors forestiers au maximum. Souvent, je me focalise sur l'invention d'un arbre particulier. L'arbre est doté de dents. Ou il pousse sur un gigantesque monticule d'ordures. Ou encore des centaines de grosses larves pendent à ses branches nues. Quand je suis en verve, j'imagine des microcosmes forestiers entiers. Une forêt de champignons géants,
une forêt entièrement calcinée,
une forêt dont le vent dans les feuilles
colporte les plaintes des morts.

Je pose une situation survivaliste et un dilemme.

Exemples :

* Les PJ sont en sécurité dans un village mais les ressources viennent à manquer (scénario Mildiou).
* Les PJ sont des nomades et acceptent un travail commun qui les amène vers une destination inconnue (scénario Rouge)
* Les PJ sont traqués par des Antagonistes ou doivent défendre des PNJ contre des Antagonistes (scénario Mercenaires)

Dans toutes ces amorces, un statu quo est brisé, un mouvement s'enclenche.

Scènes intermédiaires

Elles permettent de mettre en scène :

* La pénurie (Routines de Maîtrise) : la nourriture, l'eau, les habits, les armes, le matériel, l'accès aux soins. Tout vient à manquer et pousse les PJ dans leurs derniers retranchements.
* L'inconnu : Les personnages sont des ignares amnésiques dans un monde obscurantiste. Tout reste à découvrir en dehors de leur très petit microcosme. Et tous ces mystères sont terrifiants.
* L'environnement (Ecosystème) et tout le danger qu'il représente : Scènes de chasse, bivouac, exploration, pièges végétaux, maladies, attaque de prédateurs, aléas climatiques, franchissement d'obstacles naturels.
* L'interaction avec les PNJ (Routines de Maîtrise) : Rencontres en forêt, imprégnées de méfiance et de violence.
* La compétition entre PJ (Trousse à Outils du Personnage) : La méfiance peut éclater au sein même du groupe de PJ, dégénérant en trahison ou en combat.

* Le surnaturel (Entités Mythologiques) : La superstition est la principale façon de percevoir le monde. La corruption imprègne les êtres et les choses. L'égrégore mène le monde à la folie et transforme peu à peu son apparence.

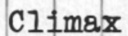
Tous ces aspects créent du jeu. S'ils ne sont pas forcément représentés dans le pitch du scénario, ils méritent d'être abordés dans le cadre des scènes intermédiaires.

Une dispute pour une ration ou un quiproquo avec un inconnu dégénère dans le sang : C'est le genre d'imprévu qui peut marquer les esprits encore plus que la fiction globale de la séance. Je suis à l'affût de tels imprévus et tends à les favoriser.

J'applique ma maxime : Rien n'est sacré. A Sombre comme à Millevaux, les PJ peuvent mourir à tout moment, avant le climax. Je dois pouvoir fournir des PJ de rechange si je veux poursuivre le scénario.

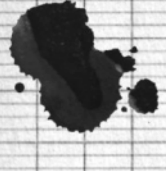
Les moments de danger et de survie peuvent alterner avec des phases plus calmes. Je peux consacrer des scènes intermédiaires à l'enquête, à l'intrigue, à la sorcellerie... Suivant les condiments que j'ai prévus.

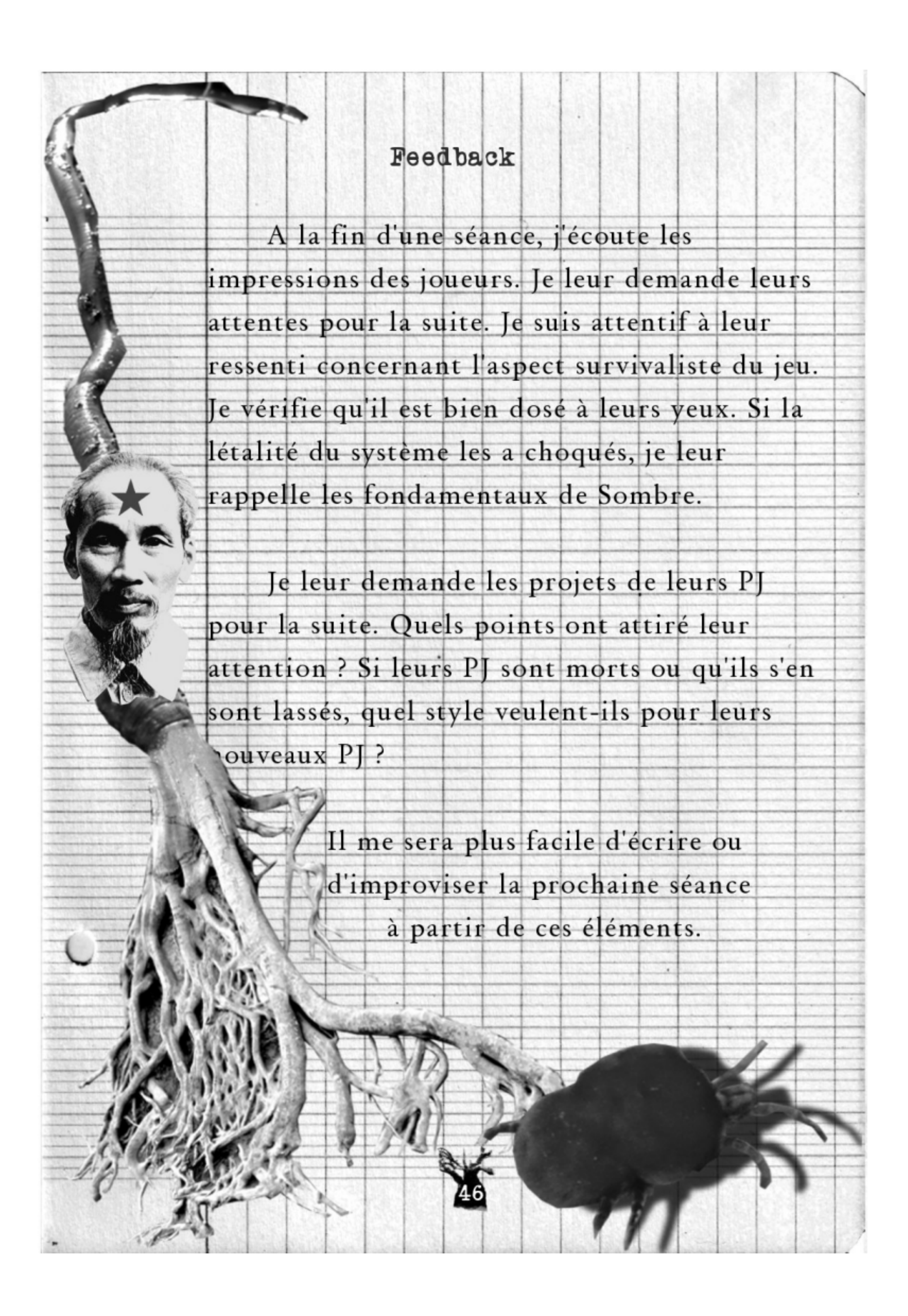




Une situation de survie atteint son paroxysme. Affrontement avec un Antagoniste, catastrophe naturelle, épidémie. Ce peut être aussi un bouleversement de la société millevalienne. Révélation évangéliste, soulèvement politique. Attaque de pillards, guerre. Apothéose mystique, rencontre avec une Déité Horla. Ou une révélation sur le passé de Millevaux ou sur l'Extérieur. Tout cela peut coûter la vie ou la raison des PJ. Ou les laisser mutilés à jamais.

Il peut enfin s'agir d'un nouveau départ, amorçant le scénario suivant. Reconfiguration du groupe, installation dans un nouveau refuge, départ vers une nouvelle destination, prestigieuse prise de guerre, épiphanie mystique, découverte d'un but au-delà de la survie, idée innovante pour lutter contre la corruption.





Feedback

A la fin d'une séance, j'écoute les impressions des joueurs. Je leur demande leurs attentes pour la suite. Je suis attentif à leur ressenti concernant l'aspect survivaliste du jeu. Je vérifie qu'il est bien dosé à leurs yeux. Si la létalité du système les a choqués, je leur rappelle les fondamentaux de Sombre.

Je leur demande les projets de leurs PJ pour la suite. Quels points ont attiré leur attention ? Si leurs PJ sont morts ou qu'ils s'en sont lassés, quel style veulent-ils pour leurs nouveaux PJ ?

Il me sera plus facile d'écrire ou d'improviser la prochaine séance à partir de ces éléments.

Expérience

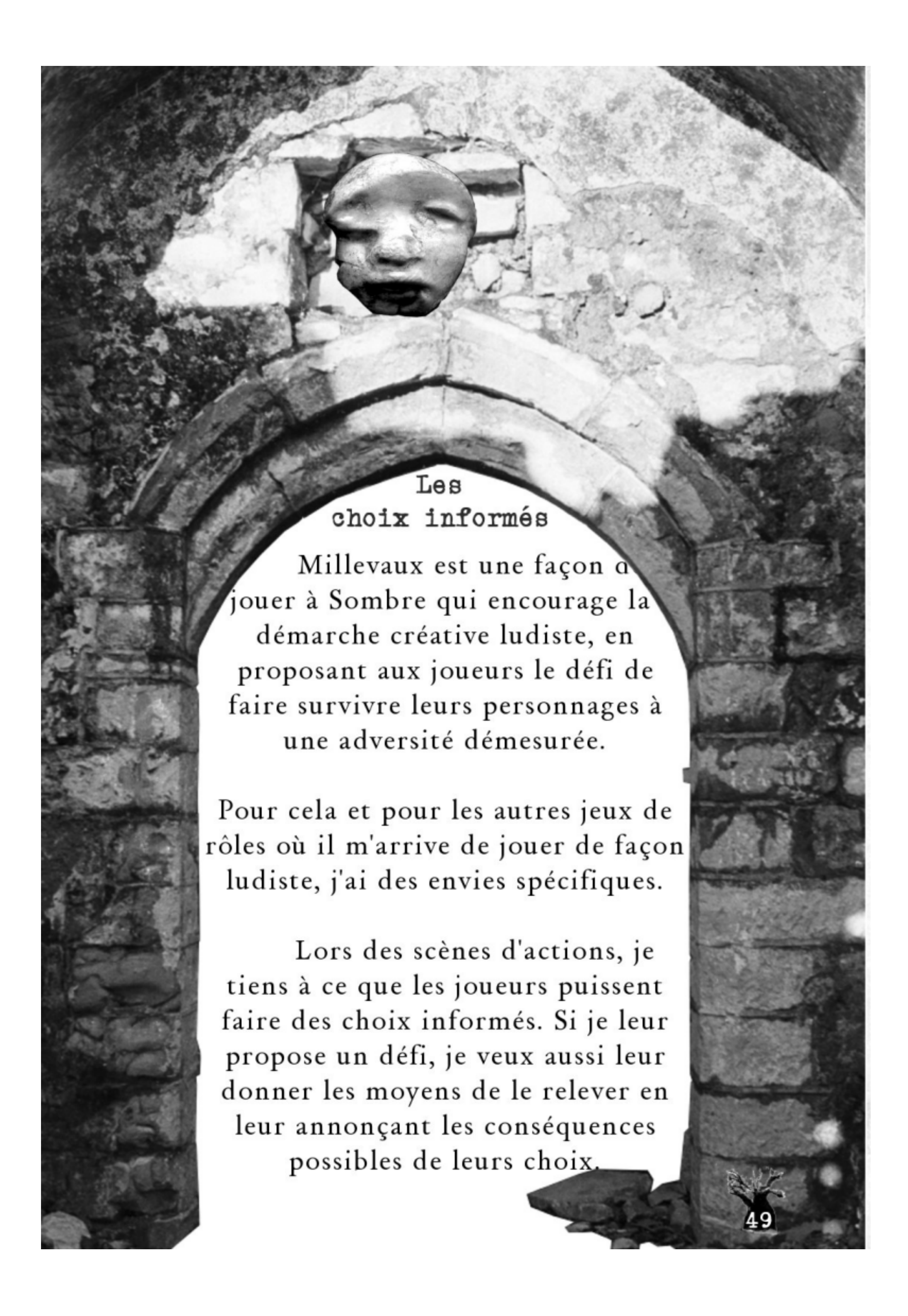
Si je joue en campagne, les joueurs peuvent conserver le même PJ d'un scénario sur l'autre. J'applique la procédure de Sombre en leur permettant de décocher tous leurs cercles de Corps et d'Adrénaline. Les Traits à usage unique sont réamorcés. J'octroie aussi une récompense aux joueurs en fonction de l'attitude de leur PJ durant le scénario. Je procède ainsi parce que Millevaux interroge la solidarité des hommes dans des situations survivalistes.

* Si le PJ a coopéré avec le cast et le supporting cast, le joueur peut changer son Avantage.
* Si le PJ a coopéré avec le cast mais a trahi le supporting cast, le joueur peut changer sa Personnalité.
* Si le PJ a trahi le cast, le joueur peut changer son Désavantage.

Le son de Millevaux

Je mène en musique. La sonorisation des parties de jeu de rôle est un de mes sujets de prédilections. J'ai même écrit un livre dessus, Musiques Sombres pour Jeux de Rôles Sombres. Je m'épancherai sur la bande sonore de Millevaux dans un supplément. Mais je vous confie déjà une liste de mes albums préférés pour sonoriser les ténèbres et l'épaisseur de la forêt. Les titres précédés d'un astérisque sont chroniqués en détail dans Musiques Sombres pour Jeux de Rôles Sombres.

	Groupe	Album	Genre
*	Amen-Ra	Mass III	post-hardcore
	Autopsy	Mental Funeral	death metal sale
*	Bloody Panda	Summon	drone liturgique
*	Blut Aus Nord	Mort	post-black metal
	Buried at Sea	Ghost	drone sludgecore
*	Current 93	Thunder Perfect Mind	dark folk
*	Diamanda Galas	Divine Punishment	sorcellerie gothique
*	Earth	Special Low Frequency Version	drone primal
*	Electric Wizard	We Live	stoner metal
*	Emmitremmus	Nuclearization	dark ambient
*	Emperor	In the Nightside Eclipse	black metal
*	Empyrium	Weiland	dark folk
	Eyehategod	Dopesick	sludgecore
	Fall of Efrafa	Owsla	post-hardcore
*	G-Nox	Ventre	drone intestin
*	Grief	Come to Grief	sludgecore
	Harvestman	Lashing the Rye	Post-americana
*	Im Dunkeln	Den Hellige Skogs Hemmeligheter	black metal atmosphérique
*	Monarch !	Dead Men Tell No Tales	drone de sorcière
	Monno	Ghost	drone dark ambient
	Nadja	Truth Becomes Death	drone extatique
*	Neil Young	Bande Originale du film Dead Man	post-americana
*	Nordvargr	Pyrrhula	dark ambient cavernicole
*	Om	God is Good	drone dub oriental
*	Scorn	Refuse ; Starts Fires	dubstep des marais
*	Sophia	Deconstruction of the World	dark ambient
*	SunnO)))	Black One	drone black metal
*	Tom Waits	The Black Rider	dark blues
*	Ulver	Kveldssanger	dark folk
*	Westwind	Tourmente II	dark ambient



Les choix informés

Millevaux est une façon d
jouer à Sombre qui encourage la démarche créative ludiste, en proposant aux joueurs le défi de faire survivre leurs personnages à une adversité démesurée.

Pour cela et pour les autres jeux de rôles où il m'arrive de jouer de façon ludiste, j'ai des envies spécifiques.

Lors des scènes d'actions, je tiens à ce que les joueurs puissent faire des choix informés. Si je leur propose un défi, je veux aussi leur donner les moyens de le relever en leur annonçant les conséquences possibles de leurs choix.

Par exemple, dans le scénario PünxXx Ov Wilderness, je précise qu'il faudra faire un jet de Corps pour monter dans l'arbre en situation de stress extrême et je rappelle que si Maman pose son bébé au sol, le Pitbull Blanc le dévorera d'un seul coup au Tour suivant sans avoir à lancer de dé.

Les joueurs décident de leur prochaine action en fonction des contraintes liées à leurs personnages et en fonction des conséquences possibles de leurs choix. Il reste toujours une incertitude liée aux dés et aux omissions que j'ai pu faire. Mais ce sont des choix informés. Je pense que les joueurs acceptent mieux le défi de la survie de leur personnage si j'applique cette politique de choix informés.

La routine des Marelles

C'est cette politique de choix informés qui m'a fait inventer la routine des Marelles. Avec cette technique, je peux visualiser les scènes d'action dans l'espace en m'assurant que les joueurs auront un référentiel commun et pourront faire des choix informés.

Ce qui existe en jeu de rôle :

On peut se limiter à décrire le lieu de l'action sans support visuel. Si l'on veut s'assurer que les joueurs aient les meilleures informations pour prendre des choix tactiques informés, ça me paraît défaillant. Les joueurs peuvent avoir une idée complètement différente des dimensions d'un lieu ou des objets qui la composent, oublier l'existence de tel élément

et les positions des différents personnages.

Pour pallier à ces défauts, on a souvent recours à un plan pour visualiser le lieu et des pions pour visualiser les personnages. C'est déjà mieux mais cela pose d'autres problèmes. Si on utilise un plan du commerce, il peut nuire à l'immersion s'il ne correspond pas parfaitement à la situation décrite. Si je dessine un plan à main levée, je peux aussi faire un dessin très moche ou faire des erreurs de proportions, comme représenter une voiture aussi grosse qu'un immeuble. Ceci va aussi nuire à l'immersion. Surtout, le plan montre ses limites quand on veut visualiser les trois dimensions. Or, j'adore visualiser les choses en trois dimensions.

Imaginons une situation simple. Une rue, une maison au bord de la rue. Une entrée de cave derrière la maison. Que se passe-t-il si un personnage monte sur le toit, un autre entre dans la maison et un troisième entre dans la cave ? Si les joueurs veulent zoomer ou dézoomer sur la scène ? Et si un personnage monte à un lampadaire ou se cache dans une poubelle ? Les deux éléments n'étaient pas sur le plan mais un joueur a suggéré leur probable existence et je l'ai validée. Et si un personnage traverse la rue en voiture ? A cela je vais rajouter les problèmes des distances. Quelle est l'échelle du plan ? Y a-t-il un quadrillage pour se repérer ou faut-il utiliser une règle ? A quelle vitesse se déplacent les personnages ? Une situation simple devient difficile à gérer avec un plan. Les joueurs n'ont plus de référentiel commun, la confusion s'installe, les joueurs ne peuvent plus faire de choix informés.

Les particularités de Sombre :

* On ne se préoccupe de visualiser les scènes d'action dans l'espace que si on est en situation de stress extrême.
* Un personnage peut déclarer plusieurs types d’action : gêner, attaquer, fuir, action spéciale.
* Les déplacements des personnages sont gérés à la louche. C'est écrit texto dans le livre de base.
* Les PNJ sont représentés par leurs feuilles de personnage. Les PNJ sont représentés par des cartes de PNJ, de 6 cm par 8.5 cm.
* Si les personnages veulent survivre, ils auront tout intérêt à fuir la scène d'action. L'espace en dehors de la scène d'action est donc souvent aussi important que celui à l'intérieur de la scène d'action.

Les particularités de Millevaux :

* L'oralité ne me suffit pas pour faire visualiser une scène d'action dans l'espace.
Les descriptions me servent à décrire un environnement oppressant, opaque, obscur.
Pas à donner les mensurations d'éléments abstraits.
* Les plans me conviennent rarement. Allez dessiner un plan de forêt ! De surcroît, je n'ai pas besoin de distances précises. Je ne gère pas les déplacements en mètres mais en Actions, en distance que peut franchir un personnage pendant un Tour. Je veux surtout savoir le point qu'il peut atteindre à la fin du Tour.



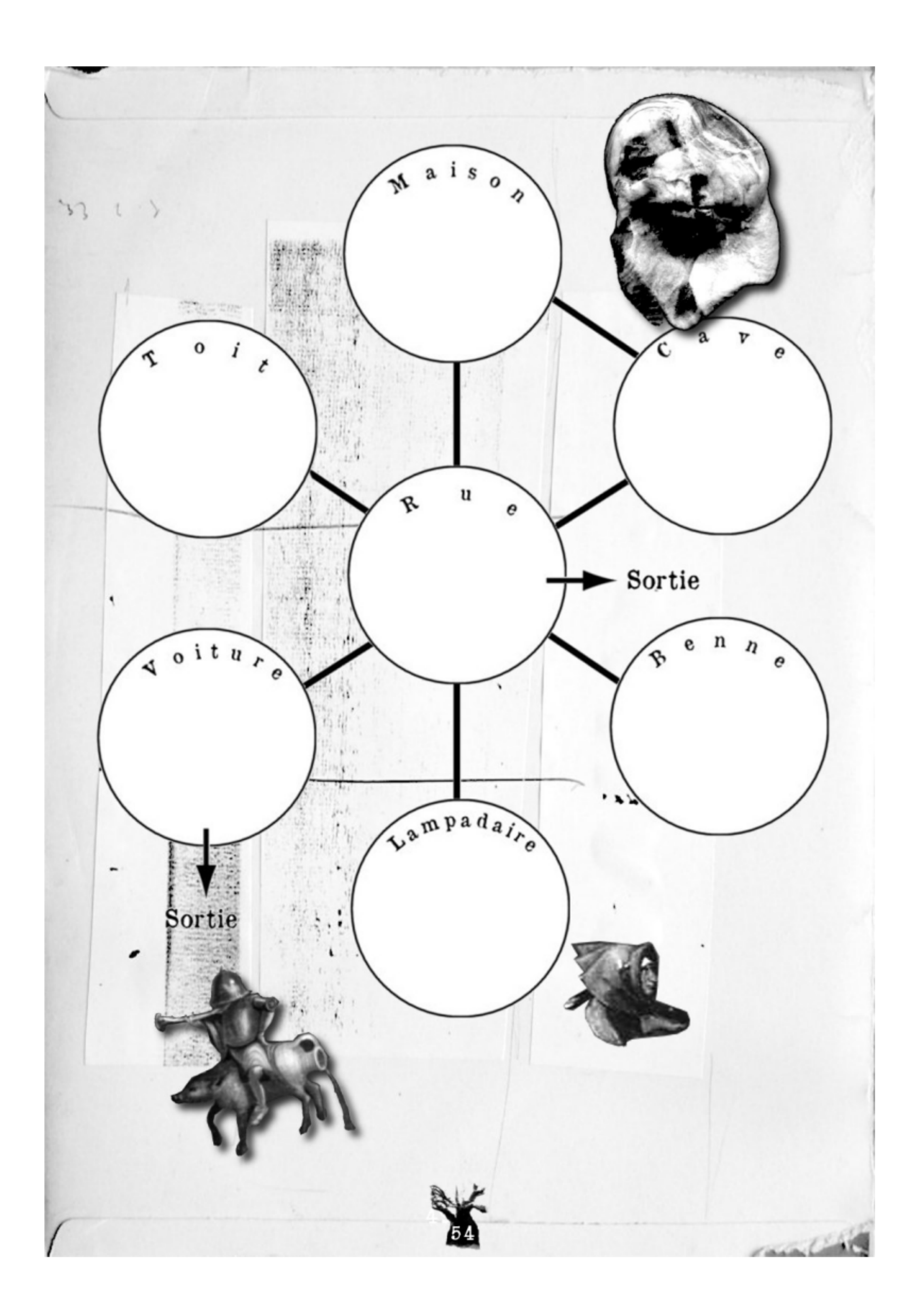
A ce titre, je décrète que sauf mention contraire, tous les personnages ont la même capacité de déplacement (mobilité, vitesse) en situation de stress extrême.

* Pour les scènes d'action, je représente les PNJ par leurs cartes de PNJ (qui font alors office de pion sur lequel on note l'état de santé du PNJ). Je représente aussi les PJ par des cartes de PNJ. A la différence que je ne renseigne pas leur état de santé sur la carte, laissant ce rôle à la feuille de personnage.

Comment les Marelles résolvent mon problème :

Les Marelles sont des ronds de 13 cm de diamètre que je découpe dans du carton. J'écris au crayon de papier sur un bord intérieur de chaque marelle l'endroit qu'elle symbolise. Je prévois une dizaine de Marelles vierges et un crayon de papier pour ma séance.

Reprenons l'exemple de la scène d'action avec une rue et une maison.


Maison
Toit
Cave
Rue
Sortie
Voiture
Benne
Lampadaire
Sortie

D'abord, je crée une Marelle pour désigner la Rue. J'écris « Rue » au crayon de papier sur le bord intérieur du rond. Je place sur cette marelle toutes les cartes des personnages qui sont présents dans la Rue.
Pourquoi ai-je fait une Marelle pour la Rue ? Parce que j'ai décrété que tous les personnages dans la Rue étaient en situation de corps-à-corps.

Je rajoute une Marelle pour l'intérieur de la Maison. Je la place à côté de la Marelle Rue et précise aux joueurs que ces deux Marelles sont adjacentes. Cela signifie que si un personnage déclare un déplacement vers l'intérieur de la Maison, il y sera à la fin du Tour.

Un joueur me demande s'il peut entrer dans la porte de cave derrière la maison. Je rajoute une Marelle Cave, je la place à côté de la Rue et de la Maison (on peut aussi passer dans la Cave par là).



Un joueur me demande s'il peut monter sur le toit. Je rajoute une Marelle Toit, je la place à côté de la Rue. Je déclare qu'elle n'est adjacente qu'avec la Rue. J'annonce qu'il faut réussir un jet de Corps pour monter sur le Toit. S'il est raté, on tombe du Toit et on coche trois cercles de Corps. Mon joueur n'est pas d'humeur aventureuse et décide plutôt que son personnage se cache dans une benne à ordures dont il suppose l'existence. Je valide. Je crée une Marelle Benne à ordure à côté de la Rue.

Sortie

Un personnage arrive à bord d'une voiture qui roule au ralenti. Je crée une marelle Voiture et je place sa carte de personnage dessus. Je place la Marelle à côté de la Rue, de la Maison et de la Benne à Ordures.

Je peux rajouter des Marelles pour toutes les manœuvres des personnages. La seule zone qui n'est pas représentée, c'est la zone de fuite. Je précise en revanche qu'on peut fuir la zone en réussissant une action de fuite depuis la Marelle Rue, Voiture ou Maison. Il faut faire un jet de Corps s'il s'agit de conduire la voiture. Pour fuir depuis la Rue ou la Maison, je ne demanderai un jet de Corps que si le personnage a été attaqué par un autre personnage le Tour d'avant.

Pour récapituler :
Les Marelles me permettent de zoomer ou de dézoomer à volonté et de gérer les trois dimensions en me concentrant sur les objets nécessaires aux choix tactiques informés.
Si un personnage déclare un déplacement vers une Marelle adjacente (gêne, attaque, fuite ou autre déplacement), il y parvient au cours du Tour et peut faire l'Action associée (gêner, attaquer). J'y déplace alors sa carte de personnage. Un personnage, peut aussi déclarer une gêne ou une attaque ciblant un autre personnage à l'intérieur de la même Marelle.
Pour fuir la scène de l'action, il faut réussir une fuite à partir des Marelles que j'ai désignées comme étant des points de sortie.

On peut tirer sur une cible présente dans une même Marelle, une Marelle adjacente et une Marelle adjacente avec une Marelle adjacente. Sauf cas particulier en fonction du terrain. Dans mon exemple, la Cave est adjacente à la Rue adjacente au Toit mais je ne permettrai pas qu'on tire depuis le Toit sur un personnage dans la Cave.
Je propose un exemple visuel dans le scénario PünxXx Ov Wilderness qui suit. L'amorce de ce scénario s'appuie sur la routine des Marelles.
Les Marelles me permettent de visualiser des scènes d'action de façon fluide et précise, quelque soit le nombre de personnages impliqués ou la complexité des lieux. Elles fournissent un référentiel commun aux joueurs et permettent de faire des choix informés.
C'est donc mon fer de lance pour favoriser la démarche créative ludiste en jouant à Sombre ou à d'autres jeux.

Ressources Millevaux

Suivi éditorial, feuille matériel M&M, Ecran et jingle musical (par KLVER) :
http://thomasmunierauteuroutsider.comyr.com/millevaux/

Le forum de www.terresetranges.net propose des ressources sur Millevaux. Si vous avez envie d'échanger sur le jeu, c'est également le meilleur média pour me contacter ou contacter la communauté. Cf. Rubrique Sombre : Univers / Millevaux.

Vous y retrouverez également tous mes comptes-rendus de partie (une trentaine à ce jour). Ils restent le meilleur éclairage possible. Cf. Rubrique Sombre : Univers / Millevaux / Scénarios Millevaux.

Je vous invite également à poster vos propres comptes-rendus de partie sur ce forum ! Je les lirai et les commenterai avec intérêt.

Un dernier film pour la route

Une technique simple pour improviser un scénario de Millevaux : Je prends un film d'horreur au hasard dans ma DVDthèque et je l'adapte dans un contexte forestier post-apocalyptique. La Nuit des Morts-Vivants, Les Autres ou 13 Tzameti ne méritent-ils pas une adaptation avec des arbres et des Horlas ?

LA FORET AUX MILLE SERINGUES



Pitch

Une bande de malfrats tabasse un bookmaker qui leur doit du fric. A défaut de pouvoir les rembourser, il leur confie le plan de la Forêt aux Mille Seringues. En son centre, un prodigieux stock d'héroïne datant de l'Age d'Or y serait planqué. La revente de ce magot les mettrait définitivement à l'abri du besoin.

Ingrédients : Horlas, Egrégore

Condiments : Survie, Horreur, Forêt, Post-apocalyptique + Polar

Briefing

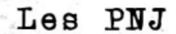
Je lis aux joueurs l'Encyclopédie Minuscule et leur propose de créer eux-mêmes leurs personnages. Je leur annonce qu'on va jouer un Reservoir Dogs rencontre Le Festin Nu dans la forêt. Je cache aux joueurs que j'ai prévu de la survie forestière et une lutte contre un Antagoniste, le Singe Mugwump.

Les PJ ont asticoté un gars qui leur devait du fric. En guise de remboursement, il leur a révélé l'emplacement de la forêt aux mille seringues. Un prodigieux stock d'héroïne y serait dissimulé depuis l'Age d'Or.

Les PJ

Je propose aux joueurs de créer des malfrats post-apocalyptiques. Leur objectif de groupe est de mettre la main sur un légendaire stock d'héroïne. Je leur donne à tous l'Avantage Tir gratuit et leur permet d'avoir chacun une arme à feu avec 5 munitions. Elles ne leur serviront qu'à se faire mal entre eux. Je leur suggère de prendre des Traits typés tels que Lascar, Endurci, Drogué, Fugitif.

Comme je veux de la compétition, je donne à chacun un petit papier « Ton objectif personnel est de récupérer toute la came pour toi tout seul. Prends un air détaché et avale ce papier. ».



Les PNJ

Singe Mugwump
Horla-junkie
PNJ 15

Un immense singe paresseux qui s'accroche aux arbres à seringues. Il s'attaque aux PJ isolés. ses griffes et aspire leur cerveau pour se droguer.

Discrétion :
Peut faire une embuscade sans que les PJ puissent tenter un jet de Corps pour le remarquer.
Invulnérable aux armes à feu.

Décor

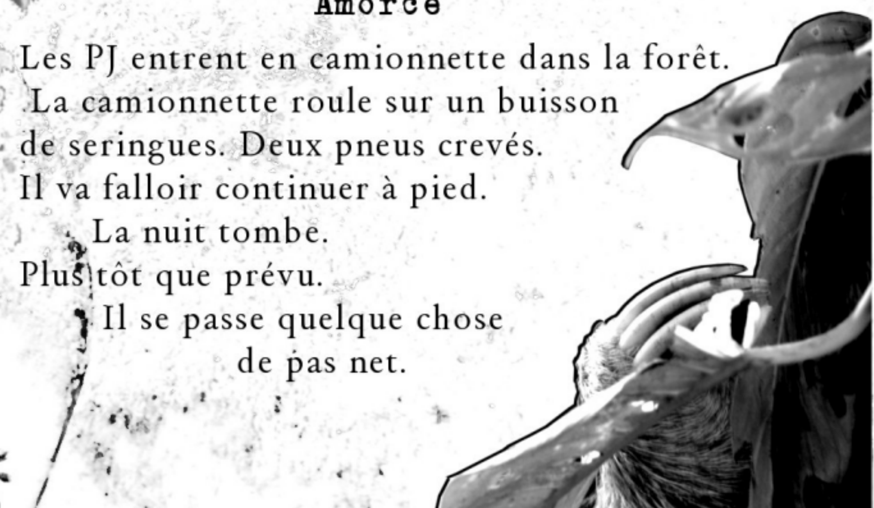
La forêt aux milles seringues a poussé sur un ancien squat de drogués. Quelques ruines taguées émergent du sol. La souffrance des drogués du passé et la présence même du stock d'héroïne ont généré beaucoup d'égrégore. Ce qui a transformé le lieu en enfer narcotique.

Des seringues infectées pendant aux branches des arbres. Des plantes dégagent des fumées narcotiques, certains fruits ont les mêmes effets que le crack, des scolopendres infligent des morsures gorgées de LSD. Des fossés garnis de seringues aiguisées font de la zone un piège mortel.

Le stock d'héroïne est dans les ruines d'un chantier, planqué à l'intérieur d'une grue délabrée.

Amorce

Les PJ entrent en camionnette dans la forêt.
La camionnette roule sur un buisson
de seringues. Deux pneus crevés.
Il va falloir continuer à pied.
La nuit tombe.
Plus tôt que prévu.
Il se passe quelque chose
de pas net.



Scènes intermédiaires

Exploration de la forêt, lutte contre ses dangers surnaturels.

L'ambiance entre les PJ s'envenime à cause de leur rivalité secrète. Au besoin, j'en rajoute en plaçant des indices de trahison générés par l'égrégore ou en utilisant leurs Désavantages pour les forcer à commettre de véritables actes de trahison.

Climax

Arrivée au chantier. Combat avec le Singe Mugwump. La découverte du stock d'héroïne fait cocher quatre cercles d'Esprit. Ce qui oblige tout le monde à changer de phase de personnalité et fait probablement dégénérer la situation en guerre ouverte entre les PJ.

Feedback

Je félicite les joueurs pour leur excellent roleplay de malfrats puis recueille leurs impressions. Je leur lemande s'ils veulent conserver leurs éventuels PJ survivants pour une ouvelle séance. Peut-être ont-ils envie de poser quelques questions gars qui les a menés dans cette orêt maudite... Ou peut-être vont-ils se lancer dans la périlleuse opération de refourguer toute cette came !

J'ai fait jouer ce scénario en convention avec trois joueurs en une demi-heure.

Le cast des PJ :
Giorg, proxénète rusé
Objet, Drogué
Bloody, arnaqueuse charmeuse
Lascar, Phobique (seringues...)
Shärk, bourreau excentrique
Fort, Code de conduite (personne ne doit fuir)

Amorce :
Les PJ débarquent en camionnette à l'entrée de la forêt. Deux pneus crevés à cause des seringues qui dépassent du sol. Un fossé garni de seringues géantes leur bouche le passage. Ils attrapent un clochard qui récolte des scolopendres-LSD dans des sacs poubelles et le balancent dans le fossé. Ils franchissent le fossé en marchant sur son cadavre. Giorg, Drogué notoire, fait une belle récolte dans un arbre à cannabis.

Climax :
Les PJ débarquent dans le chantier au centre de la forêt et commencent à fouiller. Quand Bloody tombe sur la came, Giorg déclare les hostilités. Gunfight auquel vient se joindre un Truand (PNJ 8) qui lui aussi veut le pactole. Shärk tombe dans une fosse à seringues et se fait becqueter le cerveau par le Singe Mugwump, qui s'intéresse ensuite aux deux autres. Giorg tue Bloody et le Singe Mugwump achève le Truand et Giorg. Un beau Total Party Kill !

Sombre Zero :
Ce scénario court et trash se prête bien à une conversion sous Sombre Zero. Les personnages ont trois points de vie... Rien de tel pour mettre la pression !

PUNXXX OV WILDERNESS



PÜNxXx Ov WILDERNESS

Un survival familial court avec des punks a chiens

INTRODUCTION

Voici un scénario de découverte de Millevaux. Il propose aux joueurs le défi de faire survivre leurs personnages dans une situation cauchemardesque. Il présente les fondamentaux de l'univers sans trop en révéler d'un coup.

C'est un survival court en trois scènes. Une amorce in media res les mettra tout de suite dans le bain. Menée tambour battant, elle constitue le temps fort du scénario. Elle peut d'ailleurs se suffire à elle-même. Ce one-shot propose des fins très ouvertes. On peut utiliser les personnages survivants pour lancer une campagne.

Descriptif

Un scénario pour 1 à 6 joueurs, Millevaux an 2400, Auvergne (Les Morts-Plateaux), de 1h30 (briefing + amorce) à 4h (scénario entier).

Ingrédients : Ecosystème, Egrégore, Sorcellerie.

Condiments : Survie, Horreur, Forêt, Post-apocalyptique + Mélo familial

Références

Le Projet Blair Witch de Daniel Myrick et Eduardo Sánchez.
Taxi Driver de Martin Scorsese.

Pitch

Un survival familial court avec des punks à chiens !



ENCYCLOPEDIE PUNKUSCULE

Auvergne :
Contrée des Terres Franques (ancienne France) très vallonnée. La forêt y est très dense, les communautés très rares. La seule ville est Noirmont-Ferrant, une garnison gérée par un paramilitaire, le Colonel Boutefeu. Au sud de cette ville, les Morts-Plateaux. Une région isolée, hantée. Les seules communautés sont le village de la famille des PJ et la tribu des punks à chiens. Ils vivent dans l'ignorance l'un de l'autre.

Choc en retour :
Un sort n'est jamais perdu. Si un envoutement échoue ou que la cible a une volonté ou une foi trop forte, le sort retourne à son lanceur. Les sorciers expérimentés pratiquent une « triangulaire ». Ils associent une troisième cible (animal, végétal, humain) qui fera office de « prise de terre » et absorbera le choc en retour. On parle de « triangulaire involontaire » quand une triangulaire opère sans volonté expresse de l'envoûteur, si une troisième cible inopinée se trouve dans le circuit de circulation de l'égrégore du sort.

Égrégore :
L'influence de Shub-Niggurath se matérialise par un corpuscule (la corruption) et une onde (l'égrégore). Si la corruption n'est que matière brute, l'égrégore est la rémanence d'émotions humaines fortes et influence la forme même de Millevaux. L'égrégore participe à la formation des Horlas et dicte les codes de la Sorcellerie.

Familier :
Créature canine efflanquée, noire à poil ras, de la taille et de la corpulence d'un pinscher nain. Un Familier est dépourvu de cou et de tête. Il se nourrit d'égrégore et raffole en particulier de l'égrégore accumulée autour des sorciers ou des sortilèges. Les Familiers sont les petits des Noctohyènes. Leur tête ne pousse qu'à l'âge adulte.

Noctohyène :
C'est un mammifère à peau noire, élastique et imberbe. Une Noctohyène a un corps gracile, quatre pattes très longues avec une articulation supplémentaire. Sa tête rappelle vaguement celle d'un chien. Son museau forme un long tube élastique. C'est un charognard. Elle ne s'en prend à des proies vivantes si elle est vraiment affamée ou qu'elle a été dressée à le faire. Sa mâchoire tubulaire aspire la chair des cadavres et broie les os avec ses dents plates et la force de succion.

Sorcellerie :
La sorcellerie est l'art de manipuler la corruption et l'égrégore. Elle se pratique instinctivement ou au terme d'un apprentissage. Un sorcier n'est jamais complètement maître des effets de sa magie. La corruption et l'égrégore le manipulent en retour, altérant aussi bien son corps que son esprit.

Sorcellerie innée :
Il arrive qu'un sorcier ignorant son don envoûte des gens par mégarde. Il lui suffit d'avoir une mauvaise pensée contre eux et la personne tombe inexplicablement malade. On parle aussi de sorcellerie innée quand un sorcier découvre son don sans avoir été initié par un maître et improvise ses propres rituels.

ARBRE DES POSSIBLES

C'est l'histoire du village de Puymurol. La matrone qui dirige Puymurol veille à ce que règne une morale stricte, garante à ses yeux de la survie de la communauté. Or, nous nous intéressons au destin d'une famille à problèmes dans ce village. Maman ne s'intéresse qu'à son bébé, Papa est rempli d'amertume depuis qu'il se sait la cible d'un envoûtement, Fiston est trop compatissant pour bien remplir son rôle de chasseur, Fistonne doit gérer sa puberté et la révélation de son don de sorcellerie sans l'aide de personne.
La cohésion de cette famille est donc soumise à rude épreuve. Un autre villageois, le Bon Samaritain, convoite Fistonne. Pour se rapprocher d'elle, il tente de s'intégrer à la famille. Le Punk vient d'une autre tribu.

Il y a un autre personnage. Il s'agit du Punk . S'il ne rencontrera la famille qu'au début du scénario, leurs destins sont déjà liés. Dans la tribu des punks à chien, pour passer à l'âge adulte, il faut s'aventurer seul dans la forêt, capturer un chien sauvage et le dresser. Il est en revanche interdit de dresser l'animal sacré de la tribu, la Noctohyène. Et encore moins un de ses petits, les Familiers.

Par paresse, compassion ou rébellion, le Punk brave cet interdit. En s'aventurant dans la forêt, il ignore les chiens sauvages et dresse un Familier. Alors, la tribu des punks le bannit. Ils ne le reprendront parmi eux que si il leur rapporte en tribut de nouvelles recrues ou encore mieux : un sorcier. S'il revient vers eux sans ce tribut, ils le tueront. Le Punk erre dans la forêt, seul avec son Familier. Mais le Familier s'échappe. A la recherche d'égrégore, il se dirige vers le village de la famille. La sorcellerie naissante de Fistonne l'attire comme la lumière attire les moustiques.

Pendant ce temps, Fistonne, amoureuse de Papa, tente de l'envoûter à l'aide d'une poupée. Mais Papa résiste au sort. Le choc en retour repart vers la lanceuse. Sur le chemin, le Familier intercepte malgré lui ce choc en retour. Il fait office de prise de terre dans ce cas de magie triangulaire involontaire. Le Familier tombe dans le coma.

C'est dans cet état que le découvre le compatissant Fiston. Il ramène cet animal étrange au village pour le soigner. Quand la matrone du village le voit avec le Familier, elle crie au mauvais œil. Les Familiers sont des êtres maudits ! Elle veut tuer l'animal mais il se réveille à temps et s'enfuit. Pour conjurer la malédiction, la matrone bannit du village Fiston et toute sa famille.

Le Bon Samaritain accompagne la famille dans son exil. Officiellement par solidarité, secrètement pour obtenir la main de Fistonne.

Au bout de plusieurs jours de marche éreintante à la recherche d'une nouvelle communauté, la famille et le Bon Samaritain sont pris en chasse par de féroces pitbulls sauvages. Les pitbulls les repoussent vers une clairière où pousse l'étrange arbre éolien. Le Punk est déjà réfugié dans les branches de l'arbre.



Amorce :

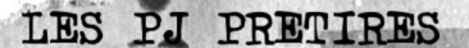
Autour de l'arbre éolien, les PJ sont pris en tenaille entre les pitbulls affamés et une horrible araignée des frondaisons. Au cours de cette lutte face à une adversité tenace, les conflits au sein de la famille éclatent et compromettent la survie du groupe.

Scène intermédiaire :

Les PJ survivants croisent la route de punks à chien accompagnés de Noctohyènes. Ils auront le choix entre fuir, négocier avec eux ou les combattre.

Climax :

Si les PJ survivants ont suivi les punks à chiens de gré ou de force, ils atteignent leur tribu. On leur propose de rejoindre les rangs des punks en passant un rituel d'initiation sanglant. Les punks ont capturé la matrone de leur village et demandent aux PJ de l'exécuter.



LES PJ PRETIRES

Les PJ sont des personnages prétirés (dossiers de personnages en annexe et en téléchargement sur la page Millevaux).

Le groupe de PJ comporte :

* Maman, Papa, Fiston, Fistonne.
Ils constituent une famille à problèmes.
* Le Bon Samaritain,
un membre du même village.
* Le Punk, un membre d'une autre tribu.

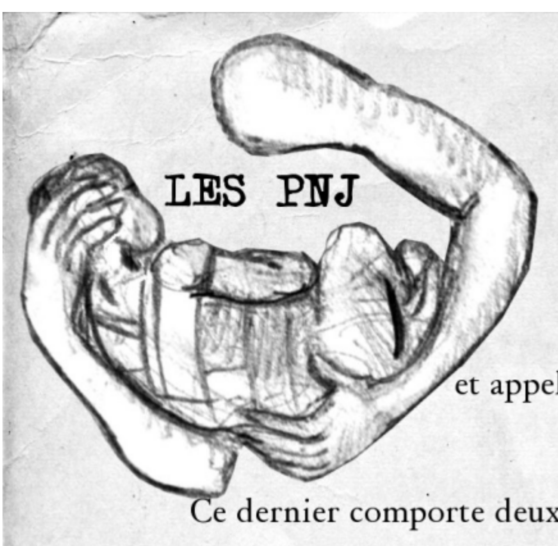
La famille et le Bon Samaritain ont un historique en commun et forment un groupe dysfonctionnel.
Alors que le groupe a toute l'apparence d'une structure coopérative, des tensions internes et des désirs refoulés vont semer la zizanie. La cohésion pourrait bien voler en éclat... Surtout quand le groupe se retrouvera en situation de stress extrême !
Ces villageois rencontrent le Punk pour la première fois au début du scénario mais ils découvriront qu'ils sont liés et peuvent faire équipe.

Les prétirés disposent d'un historique et d'une Feuille de Matériel. Comme le Syndrome de l'Oubli n'est pas traité dans ce scénario, les prétirés n'ont pas de Feuille de Mémoire. Ils n'ont pas non plus d'objectif individuel.

Leur historique, leur personnalité et leurs Traits typent déjà beaucoup leurs réactions. Je laisse donc une marge de manœuvre aux joueurs. Ils sont libres de fixer leur objectif individuel et d'en changer en cours de partie.

Les prétirés qui ne sont pas joués deviennent des PNJ. Ils forment le supporting cast et peuvent servir de PJ de rechange en cas de décès prématuré de PJ.

- Maman, mère au foyer affectueuse
  Chanceuse, Dévouée (son bébé)
- Fiston, chasseur impulsif
  Faveur (Le Punk), Dévoué (sa maman)
  Pour activer Faveur (Le Punk), Fiston doit déclarer une action de parole pour dire au Punk qu'il a sauvé son Familier.
- Fistonne, apprentie sorcière charmeuse
  Artefact (poupée de chiffons imbibée du sang de ses premières règles), Hostilité Animale
- Papa, père de famille irritable
  Esprit 9 (trois séquelles à cause de l'envoûtement raté)
  Objet, Code de conduite (protéger sa famille)
- Le Bon Samaritain, villageois affectueux
  Vétéran, Inapte (grimper aux arbres)
- Le Punk, punk à chien rusé
  Tir (tromblon), Ennemi mortel (les autres punks à chien s'il n'a rien d'intéressant à leur offrir, comme un sorcier ou de nouvelles personnes à intégrer dans la tribu)



Bébé
Petit être précieux
PNJ 1
Inapte (attaque, déplacement)

Le bébé hurle en permanence, son visage est écarlate. Il a bien conscience du danger et appelle sa mère de toutes ses forces. Le Bébé est langé et installé sur un porte-bébé. Ce dernier comporte deux sangles dont une est rompue.

Le Familier
Enfant de Noctohyène gourmand d'égrégore.
PNJ 1
Amour des Sorciers
Si un sorcier est dans les parages, le Familier le rejoint et lui tourne autour avec affection.

Pitbull Blanc
Chef de meute féroce
PNJ 15
Friand
Attaque en priorité le bébé ou le personnage porteur du bébé
Inapte (grimper aux arbres, nager).

Le Pitbull Blanc est deux fois plus gros que la normale. C'est une montagne de muscles. Son œil droit est crevé, un tesson de bouteille est resté enfoncé dans l'orbite. Il a perdu cet œil en se battant contre un humain.

Depuis, il tue et dévore tous les humains à sa portée. Il a pris goût à la chair humaine, surtout celle des bébés, si tendre et fondante…



Pitbull Brun
Meilleur ennemi de l'homme
PNJ 10
Courageux mais pas Téméraire.
Fuit si le Pitbull Blanc est tué.
Inapte (grimper aux arbres, nager)

Araignée des Frondaisons
Une grosse araignée de mer couverte de lichens qui vit dans les arbres et aspire le contenu de ce qui passe à portée de son tube gastrique.
PNJ 8
Tube Gastrique

L'Araignée des Frondaisons dispose d'un tube gastrique externalisé. Ce tube de chitine articulé sort de son abdomen. Il peut se dévider sur plusieurs mètres de long. L'Araignée cherche d'abord à insérer son tube gastrique dans un personnage (Attaque à distance). Si l'attaque réussit, le personnage n'est pas blessé. Il est immobilisé pendant un Tour. Il est également intubé.

Quels sont les effets de l'immobilisation ? Le personnage immobilisé ne peut pas faire d'action le prochain Tour. Puis il recouvre sa liberté d'action mais reste intubé. Si le personnage immobilisé est en hauteur, il tombe dans la Clairière à la fin du Tour. Malgré le choc de la chute, le personnage reste intubé.

Que fait l'Araignée du personnage intubé ? Après avoir intubé un personnage, l'Araignée l'attaque (par le biais du tube, elle aspire son sang et ses organes internes, tout comme on ferait avec un tube planté dans une noix de coco). L'attaque réussit automatiquement mais on jette quand même le d6. Si le d6 indique des dommages fixes, elle inflige des dommages fixes. Si le d6 indique des dommages variables, elle inflige 3d6 dommages. L'Araignée peut faire un instakill sur un personnage intubé.

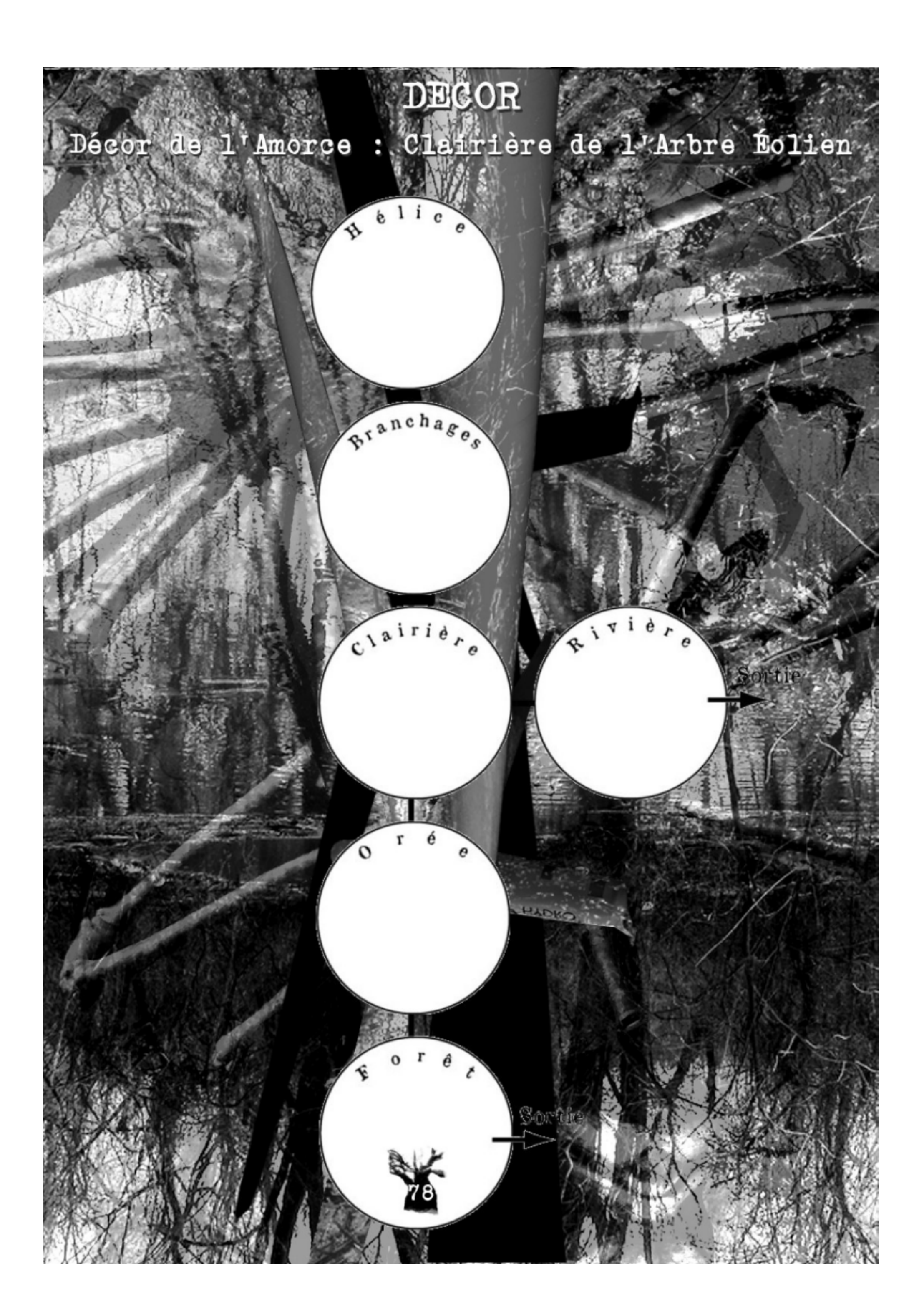
Comment se débarrasser du tube ? Ce tube de chitine est très solide. Pour le trancher, il faut frapper avec une arme de corps à corps (attaque infligeant des dommages au personnage intubé) ou inciser avec un petit couteau ou tout autre instrument de taille réduite (inflige un cochage de Corps au personnage intubé). Le tube est toujours fixé dans le dos du personnage. Il ne peut donc pas le trancher ou l'inciser lui-même.

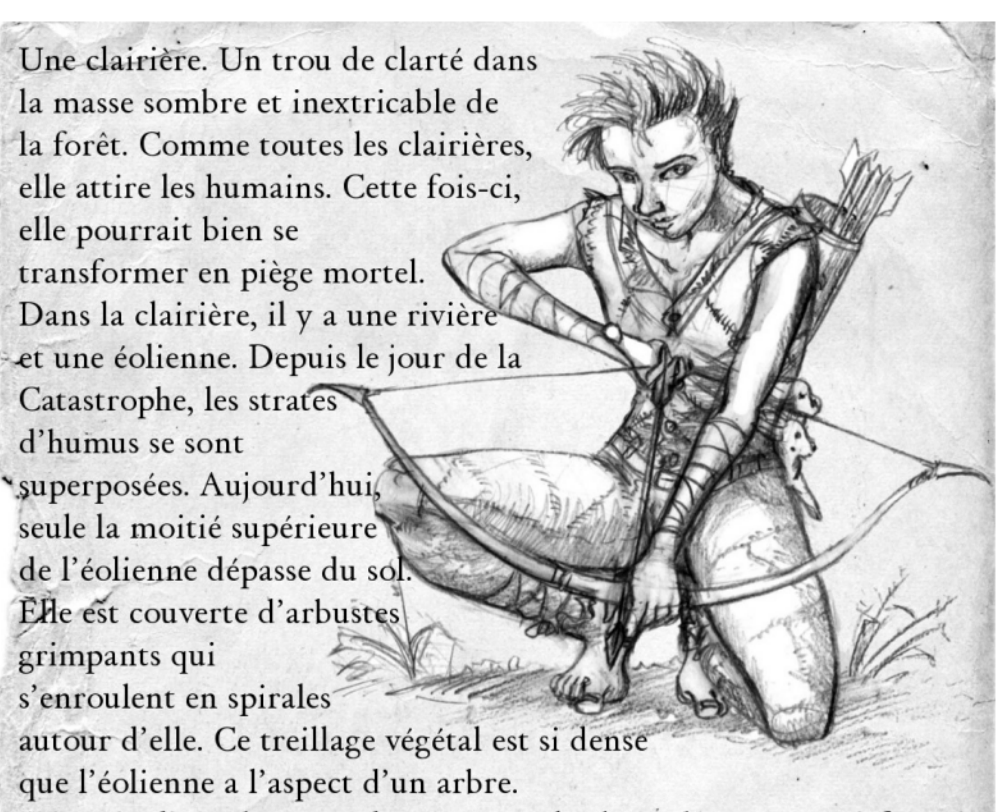
Si le personnage intubé réussit une fuite (jet de Corps), il arrache alors le tube de son corps (il doit cocher 1 cercle de Corps).

Punks à chien Antisociaux qui perdent leur sang-froid
2 x PNJ 8

Noctohyènes Charognards tubulaires
2 x PNJ 10


HYDRO


DECOR
Décor de l'Amorce : Clairière de l'Arbre Éolien
Hélice
Branchages
Clairière
Rivière
Sortie
Orée
Forêt
Sortie
78



Une clairière. Un trou de clarté dans la masse sombre et inextricable de la forêt. Comme toutes les clairières, elle attire les humains. Cette fois-ci, elle pourrait bien se transformer en piège mortel. Dans la clairière, il y a une rivière et une éolienne. Depuis le jour de la Catastrophe, les strates d'humus se sont superposées. Aujourd'hui, seule la moitié supérieure de l'éolienne dépasse du sol. Elle est couverte d'arbustes grimpants qui s'enroulent en spirales autour d'elle. Ce treillage végétal est si dense que l'éolienne a l'aspect d'un arbre. A partir d'une hauteur de 4 mètres, les branchages sont si fournis qu'ils forment un disque de feuillage autour de l'axe de l'éolienne. Plus haut, l'hélice de l'éolienne, immobile depuis des lustres, couverte de lianes, de lierre et de mousse.

Le décor se décompose en 6 Marelles. Une marelle est une zone où tous les personnages sont considérés au corps-à-corps. Ils sont représentés par des cartes que je place sur les Marelles. Sur les marelles, cf. chapitre Mener le Jeu, section Feedback.

Marelles communicantes : Sommet de l'Hélice < - > Branchages de l'arbre éolien < - > Clairière au pied de l'arbre éolien < - > Orée de la forêt < - > Forêt.

La sixième marelle est une Rivière en bordure de clairière. Elle communique avec la Clairière uniquement. Je la place sur un axe perpendiculaire à la ligne des 5 marelles, en face de la Clairière.

La marelle Rivière est entièrement inondée. Si un personnage entre dans la marelle Rivière, il doit faire un jet de Corps. S'il rate, il coche trois cercles de Corps (suffocation). S'il portait le bébé, le bébé meurt. Le résultat du jet de Corps s'applique durablement. Si le jet de Corps était raté, le personnage cochera donc trois cercles de Corps à chaque Tour où il restera dans la Rivière.

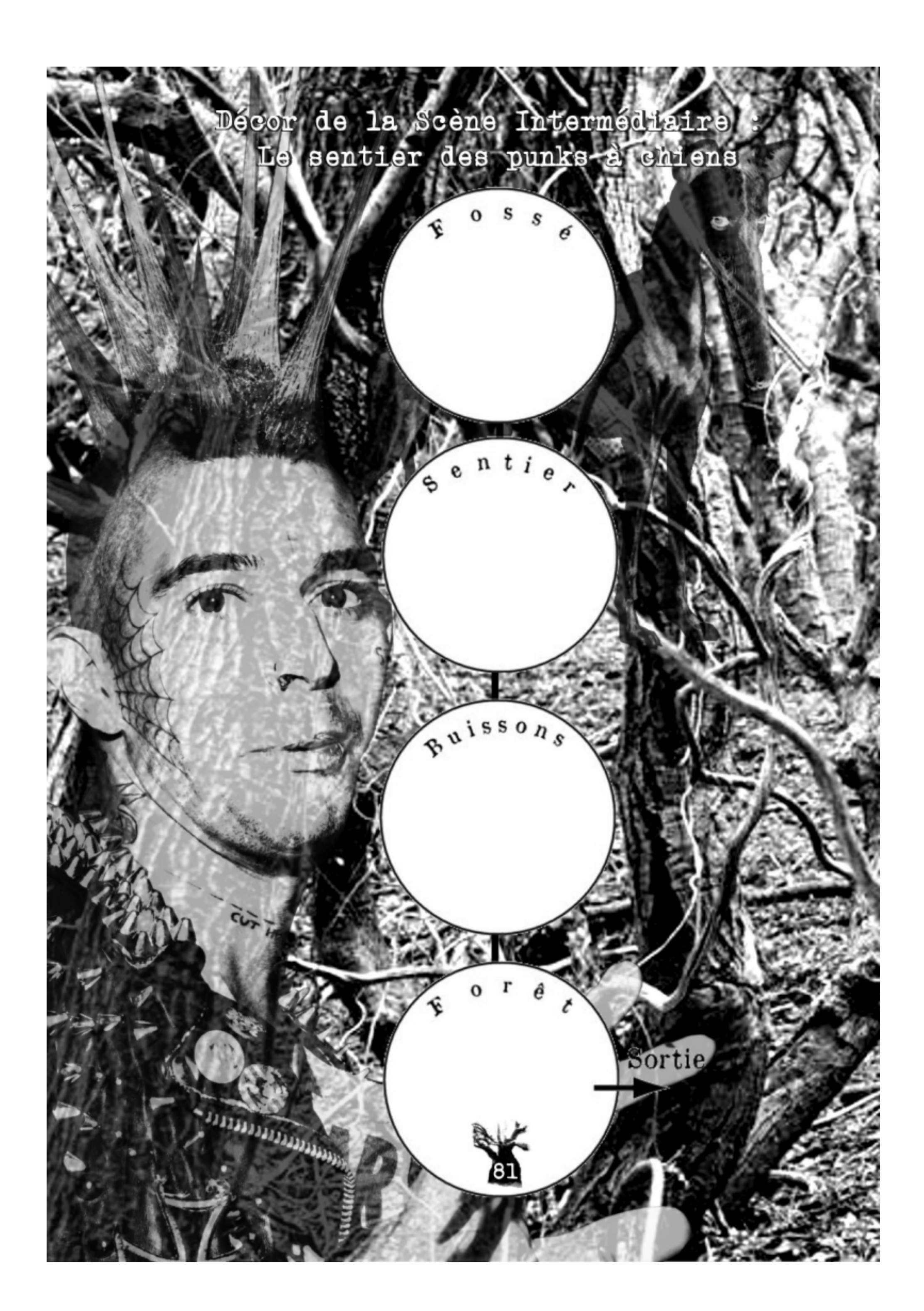
Je rappelle qu'échecs et réussites sont durables à Sombre. Le Punk, Maman et ceux qui auraient réussi un jet de Chance au début de l'Amorce, démarrent la partie dans les Branchages. Ils peuvent ensuite monter et descendre dans l'arbre sans jet de Corps. Ceux qui démarrent dans la Clairière ou l'Orée doivent faire un jet de Corps pour grimper dans l'arbre.

Tomber des Branchages amène à la Clairière (pas de dommages). Tomber de l'Hélice amène à la Clairière (1d6 dommages).

Si un personnage veut monter dans l'Hélice depuis les Branchages, il devra réussir un jet de Corps lors de sa première tentative. Inversement, un personnage qui commence dans la Clairière ou l'Orée doit faire un jet de Corps la première fois qu'il veut monter dans les Branchages. A nouveau, l'échec ou la réussite seront définitifs.

Pour sortir de ce Décor, il faut
réussir une fuite
depuis la Forêt ou la Rivière.




Décor de la Scène Intermédiaire :
Le sentier des punks à chiens
Fossé
Sentier
Buissons
Forêt
Sortie



Ce Décor est situé entre la Clairière de l'Arbre Eolien et la Tribu des Punks à chiens. C'est un vague sentier au milieu de forêt. Des déjections canines et des ossements le jonchent, trace du passage régulier des punks à chiens. Auprès de ce sentier, une masse de buissons qui peut facilement cacher tout un groupe de personnages qui se tiendraient silencieux. En contrebas du sentier, un fossé dans lequel les punks jettent de temps en temps des charognes, pour attirer les Noctohyènes qu'ils vénèrent. Il y a en permanence un cadavre de chevreuil, de sanglier ou d'homme dans ce fossé.

Il y a 4 zones délimitées par les Marelles. Marelles communicantes (je place ces marelles en ligne) : Forêt < - > Buissons < - > Sentier. La quatrième Marelle est une Marelle Fossé, elle communique avec la Marelle Sentier et la Marelle Buissons.

Pour sortir de ce Décor, il faut réussir une fuite depuis la Forêt ou le Sentier.



Décor du Climax :
La Tribu des Punks à chiens

Au sommet d'une colline, des baraquements s'empilent et reposent contre les arbres pour garder l'équilibre. Les punks ne sont pas de grands constructeurs. On cloue quelques planches, on pose le tout contre un mur en ruine, on bricole un toit en tôle ondulée et on couvre le tout de tags anarchiques, voilà comment un punk monte sa hutte. Beaucoup de huttes sont doublées d'une niche ou d'un chenil dans le même état. Un bric-à-brac insensé jonche les allées du site tribal. Les punks l'arpentent sans but, accompagnés de leurs chiens, des bergers allemands, des dogues et des jack russel, tous pelés, un peu dingues, foulards au cou et épingles à nourrices aux oreilles, comme leurs maîtres. Les punks et les chiens carburent à la bière de lichen et divaguent.

Au centre, une plateforme de bois sert aux rituels publics. Un rotor d'avion y est enchâssé à la verticale. Une vieille cuve de kérosène permet de l'actionner quelques secondes de temps en temps. Le rotor sert d'autel sacrificiel, les punks y plongent les étrangers qui s'aventurent sur leur territoire. La victime est hachée par le rotor en une seconde, son sang et ses viscères sont projetés à des mètres par la force centrifuge. Les punks qui assistent au sacrifice sont aspergés de bidoche, ce qui leur met le cœur en joie.





Les punks ont une vague religion qui consiste à vénérer les sorciers et les Noctohyènes. Ils demandent aux premiers de les guider et nourrissent les deuxièmes avec des charognes. Actuellement, les punks n'ont plus de sorcier dans leur tribu. Ils en recherchent un nouveau activement.

Pourquoi les punks pratiquent-ils ce culte ? Les sorciers envoûtent pour eux des animaux, ce qui leur procure une chasse abondante et sans effort. La présence des Noctohyènes repousse les curieux. Cela leur convient car ils sont aussi flemmards que misanthropes. Si le sorcier qui les guide perd de vue l'objectif de servir leurs intérêts et tente de les asservir, il peut finir dans le rotor. Les punks acceptent de porter un collier tant que la laisse est longue.

Hormis ce culte et les deux rituels (le dressage d'un chien et le sacrifice au rotor), les punks n'ont ni dieu, ni maître. Ils n'ont pas de contrainte morale concernant les inclinaisons sexuelles, la propriété, l'obéissance.

Depuis qu'ils n'ont plus de sorcier, les punks à chien ont dû s'avancer plus loin dans la forêt pour chasser et plusieurs d'entre eux sont morts sous les crocs des prédateurs.
En temps normal, les punks abattent à vue les étrangers qui s'aventurent sur leur territoire. Mais actuellement, ils cherchent de nouvelles recrues. Si un punk ou un sorcier recommande un étranger, celui-ci peut être intégré à la tribu. Du moment qu'il se prête à un exercice rituel : Sacrifier un autre étranger au rotor.



BRIEFING

Voilà ce que j'expose aux joueurs avant de commencer le scénario.

PünxXx Ov Wilderness est un survival familial court avec des punks à chiens. Ce scénario permet de découvrir Sombre dans le contexte de Millevaux. C'est un survival forestier horrifique et post-apocalyptique. Autrement dit, un scénario archétypal de Millevaux. Il en dévoile juste assez sur l'univers pour que les joueurs acquièrent leurs premiers réflexes de survie sans être noyés dans les détails. Ce scénario peut servir d'introduction à une campagne.

Les personnages sont des prétirés. Ils n'ont pas de nom. Leur historique se limite aux points saillants susceptibles de créer du jeu pendant la séance.

Sous-système du scénario

Arborescence du scénario :
Scénario en chapelet ouvert.
Le début du scénario est scripté
puis trois scènes
à fins ouvertes s'enchaînent.

Structure dramatique :
Un mélodrame familial doublé
d'une aventure pour la survie.

Rôle du MJ :
Appliquer le scénario à la lettre,
c'est-à-dire tuer
le maximum de personnages.

Rôle des joueurs :
Se battre pour la survie
de leurs PJ tout en respectant
le corset de choix suboptimaux
qui leur sont imposés.

Pouvoir narratif des joueurs :
A part nommer les PJ
ou étoffer leur historique, il est faible.
Les joueurs sont là pour découvrir.
Les PJ sont là pour défendre
chèrement leur peau.
Les PJ ne disposent pas
de post-it Flachebacque.



Ce que les joueurs sont encouragés à faire :

Les joueurs devront trouver la juste mesure entre deux objectifs contradictoires : Jouer tactique et faire des choix suboptimaux pour mettre en avant par le jeu les liens relationnels explicites ou secrets que les PJ ont entre eux. Ils ont toute latitude pour faire évoluer le comportement et les objectifs individuels de leur PJ en fonction de la situation.

Ce que les joueurs devraient éviter de faire :

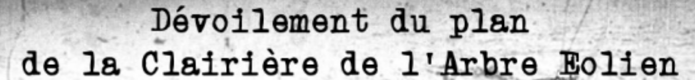
Jouer en contradiction avec l'historique, les Traits ou la personnalité de leur PJ.

Résumé des faits précédents

J'explique ce qui se passe avant l'Amorce.

Fiston recueille le Familier, la matrone bannit la famille de Puymurol. Les PJ de la famille et le Bon Samaritain quittent donc Puymurol. Avec un peu d'équipement mais sans vivres. Ils s'aventurent dans la forêt. Leur objectif est de rallier une autre communauté. Sinon, c'est la mort assurée. Noirmont-Ferrand est la seule autre communauté dont ils ont entendu parler. Mais ils n'y sont jamais allé et ignorent son emplacement exact.

Sur le chemin, des pitbulls sauvages les prennent en chasse. Ils courent et arrivent dans la Clairière de l'Arbre Eolien. Le Punk est déjà réfugié dans les branchages. En tête, Maman a le temps de monter dans l'arbre. Mais une courroie de son porte-bébé se rompt et le bébé tombe au sol !



Dévoilement du plan de la Clairière de l'Arbre Eolien

Je dévoile le plan du Décor « Clairière de l'Arbre Eolien » et le placement de certains personnages. Une partie des PJ a le temps de monter dans l'arbre. Surprise : dans l'arbre il y a déjà le Punk. Autre surprise : le Familier vient de les rattraper. L'égrégore de Fistonne l'attire.

Je ne dévoile pas tout de suite le placement de Papa, de Fistonne et du Bon Samaritain.

Sur la Marelle Branchages, le Punk et Maman. Le Punk est là parce que sa tribu de punks à chiens l'a banni pour avoir élevé un familier au lieu d'élever un chien. Il est juché dans l'arbre pour se soustraire aux mâchoires des pitbulls sauvages.

En grimpant dans l'arbre, Maman a déchiré la bandoulière de son porte-bébé. Une fois montée dans les branchages, elle réalise que le bébé est resté en bas !

Sur la Marelle Clairière, je place alors le Familier et le Bébé. Le Bébé est au sol, couché sur le dos. Sur la Marelle Forêt, je place les pitbulls. Sur la Marelle Hélice, je place l'araignée des frondaisons.

Rappel de procédures

Fuite :

A Sombre, les fuites ne nécessitent pas systématiquement de jet de Corps. Je demande un jet de Corps si il y a une difficulté de terrain (grimper à l'arbre, traverser la rivière) ou si le personnage a été attaqué le Tour d'avant (je considère que son assaillant rend sa fuite difficile).

Les Antagonistes sont censés rattraper automatiquement les fuyards. J'autorise une exception dans ce scénario. Quand un personnage sort de la zone de jeu (une zone pour l'Amorce, une pour la Scène Intermédiaire, une pour le Climax), les Antagonistes ne le poursuivent.
S'il reste des victimes dans la zone jeu, ils se concentrent sur elles. Si toutes les victimes ont fuit la zone de jeu, on considère qu'elles ont définitivement échappé aux Antagonistes. Cette exception est importante car pour chaque scène l'objectif individuel des PJ peut être de quitter la zone de jeu.

Gêne :

L'action de gêner est couramment utilisée dans ce scénario. La procédure prévoit que le PJ qui gêne reçoit des dommages automatiquement variables de son assaillant.

Routines de maîtrise

Séquelles :

Si un personnage humain meurt, les membres de sa famille cochent 4 cercles d'Esprit, puis 3, puis 2. Les membres extérieurs à sa famille cochent 2 cercles d'Esprit. Les Séquelles s'appliquent dès que le personnage se trouve sur la même marelle que le mort ou sur une marelle adjacente à celle du mort.



Trait Artefact de Fistonne :
Le joueur de Fistonne désigne une cible parmi les personnages de sa famille ou le Bon Samaritain. Le joueur décide que Fistonne avait caché une deuxième poupée dans la musette de la cible. Elle était cousue dans la doublure, indétectable. L’envoûtement préparé grâce à la poupée prend alors enfin effet.

La cible tente un jet d'Esprit.
Si c’est raté, elle est envoûtée et gagne le Trait Dévoué (Fistonne). Celui-ci écrase tout autre Trait Dévoué.
’est réussi, elle coche trois cercles d’Esprit.
Il y a un choc en retour, triangulé par le Familier.
Si Fistonne réussi un jet de chance, le Familier tombe dans le coma.
Si elle échoue, le sort revient vers elle.
Elle coche alors 3 cercles d'Esprit et gagne le Trait Dévoué (cible).

AMORCE

Cette amorce in media res est une scène énergique. Elle présente de nombreux challenges de survie. Elle sollicite un maximum les capacités des personnages et révèle leurs failles. Elle sollicite aussi massivement le système. Au terme de cette amorce, les joueurs auront acquis leurs premiers réflexes de survie.

Toute l'amorce est une situation de stress extrême. On joue en Tour par Tour.

Objectif de survie du groupe

J'annonce que la scène s'arrête quand tous les PJ sont morts ou ont fui la zone. L'objectif de survie est donc de quitter la zone. Pour cela, il faut réussir une fuite depuis la Rivière ou la Forêt.

Placement

Papa, Fiston et Fistonne font un jet de Chance. S'ils ont réussi, ils sont dans la marelle Branchages. S'ils ratent, ils n'ont pas été assez rapide et sont dans la marelle Clairière. S'ils sont PNJ, ils n'ont pas droit à un jet de Chance et commencent dans la marelle Orée.

Antagonistes

Les Antagonistes sont les pitbulls et l'araignée. Ils ne déclarent que des Attaques. Ils ne s'attaquent pas entre eux. S'ils ont le choix entre plusieurs cibles, ils choisissent la plus proche. Si ça leur laisse encore le choix entre plusieurs cibles, leur cible est choisie aléatoirement. Rappel : Maman possède l'Avantage Chanceuse. Je l'exclus donc de ce tirage aléatoire. Une fois qu'ils ont une cible, ils l'attaquent tant qu'elle n'a pas réussi une fuite. Ensuite, ils choisissent une nouvelle cible selon la même méthode.

Les pitbulls n’ont pas accès aux marelles Branchages, Hélice et Rivière. Ils ne peuvent attaquer personne qui s’y trouve.

Lancer de la viande à un pitbull permet de le distraire. Il perd son action du Tour suivant. Ça ne marche qu'une fois par pitbull.

Le Bébé

S’emparer du porte-bébé par la sangle intacte prend une Action. Si le personnage porte la sangle autour du bras, il peut faire n’importe quelle Action tout en portant le Bébé. S’il tient la sangle dans sa main, il ne peut rien tenir d’autre avec cette main-là. Si quelqu’un attaque le personnage porteur du Bébé, il inflige les dommages au porteur et pas au bébé. Si le porteur meurt, le bébé tombe au sol. Il ne subit pas de dommage, sauf si il tombe de l’arbre ou dans l’eau.

Le Punk

Le Punk a intérêt à lever son bannissement. Pour cela il peut apporter à sa tribu Fistonne en tant que sorcière et/ou les autres PJ en tant que nouvelles recrues. Quand bien même Fistonne cacherait son don de sorcellerie, il le devine dès que le Familier commence à s’attacher à elle. Le Punk va logiquement aider les PJ. Au moins une partie d’entre eux.

SCENE INTERMEDIAIRE

Une fois l'amorce terminée, je demande si les PJ qui ont fui la zone se regroupent. Si ce n'est pas le cas, le scénario est terminé. S'ils se regroupent, je leur accorde quelque temps pour se concerter sur la marche à suivre pour la suite.

Si le Punk est vivant, il doit naturellement proposer aux autres de rejoindre sa tribu. Si le groupe accepte la proposition du Punk, il peut les diriger vers sa tribu.

Si le Punk est mort ou que le groupe refuse sa proposition, le groupe va ensuite errer à la recherche de Noirmont-Ferrant.

Dans les deux cas, le groupe arrive près du sentier des punks à chiens. Que ce soit avec dessein ou par hasard.

Ils découvrent que deux punks arpentent ce sentier. Dans le fossé, deux Noctohyènes aspirent le contenu d'une charogne avec leur bouche,en forme de tube.

L'objectif des deux punks du sentier est le suivant. Ils cherchent des nouvelles recrues pour la tribu. Ils accepteront ceux qui seront cooptés par un autre punk ou ceux qui sont accompagnés par un sorcier ou une sorcière. Ils tueront tous les autres types de personnes qu'ils rencontreront. Ils parlent et se comportent de façon vulgaire et ne cachent ni leur méchanceté ni leur paresse. Ils sont très camarades et laissent à penser que les punks de la tribu ont un fort esprit de groupe. S'ils recrutent les PJ, ils se montreront très amicaux avec eux de la minute ou un accord aura été conclu.

Placement

Tous les PJ commencent sur la marelle Buissons, les punks sur la marelle Sentier, et les Noctohyènes sur la marelle Fossé.

Choix tactiques des PJ

Si tout le groupe décide de se cacher, il y parvient sans jet de Corps. S'il a survécu, le Bébé est calmé et ne fera pas de bruit.

En revanche, si un seul personnage se montre, les autres peuvent tenter un jet de Corps pour rester cachés. Si le personnage qui s'est montré désigne le reste du groupe, il devient impossible de se cacher.

Si le groupe se révèle de concert, je le laisse entamer une négociation avec les punks.

Si le groupe se révèle suite à la dénonciation d'un personnage, on passe en situation de stress extrême.

Négociation

Les PJ demandent à rejoindre la Tribu des Punks. Au départ de cette négociation, si des joueurs n'ont plus de PJ, je leur confie un punk à jouer et je les briefe sur les réactions possibles des punks.

Si le Punk est vivant, il les recommande et les punks conduisent le groupe vers leur tribu sans réticence. On passe au Climax. Si le Punk est vivant mais que les autres PJ refusent de rejoindre la tribu, le Punk peut insister pour que ses frères capturent les PJ. Les PJ peuvent accepter de se faire capturer s'ils veulent éviter un combat. S'ils veulent se défendre ou fuir, on passe en situation de stress extrême.

Si le Punk est mort mais que Fistonne et le Familier sont vivants, les punks comprendront que Fistonne est une sorcière au vu de l'attitude du Familier. Ils accepteront alors de conduire le groupe vers leur tribu sans réticence. On passe au Climax. Si le Familier est mort mais que Fistonne est vivante, Fistonne devra leur prouver qu'elle est une sorcière. Dévoiler une poupée suffira. Si Fistonne n'a pas eu l'occasion d'apprendre par le Punk que la Tribu apprécie les sorciers, la négociation tourne court. Les punks se montrent hostiles. On passe en situation de stress extrême.

Si Fistonne et le Punk sont morts, les PJ peuvent se faire passer pour des sorciers en dévoilant une poupée. Ils seront démasqués après le Climax. En attendant, les punks gobent le bobard et les conduisent à la tribu. On passe au Climax. Si Fistonne et le Punk sont morts et que les PJ ne cherchent pas à se faire passer pour des sorciers, les punks se montrent hostiles. On passe en situation de stress extrême.

Si le groupe ne propose pas aux punks de rejoindre leur tribu, les punks demandent qu'on leur livre le Punk. Si le groupe accepte, ils tuent le Punk et laisse le groupe partir. Si le groupe refuse, les punks deviennent hostiles. On passe en situation de stress extrême.

Situation de stress extrême

Si lors d'un Tour, aucun PJ ne déclare d'attaque et qu'au moins l'un d'entre eux tente de pacifier la situation par une action de parole, j'annule les actions des punks, je stoppe la situation de stress extrême et on repasse en phase de négociation.

Lors du premier Tour de situation de stress extrême, les Noctohyènes ne font rien et les punks font une action de parole : « Qui va là ? ». Cela laisse le champ libre aux PJ pour fuir ou parler. En clair, ça ne dégénère en combat que si les PJ y mettent du leur.

Si les PJ fuient ou engagent le combat, les punks les attaquent dès le Tour suivant. Les Noctohyènes réagissent le Tour d'après en attaquant aussi les PJ.

Le combat peut connaître trois issues différentes. Si les PJ rompent le combat, ils peuvent demander une négociation. Si les PJ fuient par la Forêt ou tuent les punks et les Noctohyènes, ils doivent ensuite décider s'ils rallient Noirmont-Ferrand (alors le scénario se termine) ou s'ils rallient la tribu des punks (dans ce cas improbable, on passe au Climax). Si les punks et les Noctohyènes tuent les PJ, le scénario se termine bien évidemment.

CLIMAX

Si les PJ arrivent tous seuls à la tribu, je gère la situation en improvisant en fonction des choix tactiques des PJ.

Qu'ils aient été capturés ou qu'ils aient suivi les punks de leur plein gré, les PJ sont conduits auprès du rotor. On les fait monter sur l'estrade. Le rotor est en marche. Sa puissante soufflerie ébouriffe les cheveux et bouffer les vêtements.

Les punks proposent aux PJ de passer le rituel du rotor. Ils leur présentent la matrone de leur village, qu'ils ont capturée la veille. Elle est ligotée, en sanglots, à genoux au bord du rotor. Elle supplie les PJ du regard.

Si au moins un PJ accepte de pousser la matrone dans le rotor sans que les autres ne l'en empêchent, les PJ sont acceptés au sein de la tribu. Les punks organisent une grande beuverie de bière de lichen pour fêter cela. Fin du scénario.

Si les PJ refusent de se prêter à ce sacrifice, les punks deviennent hostiles. On passe en situation de stress extrême. Les punks forment un groupe qui inflige trois dommages automatiques par Tour à tous les PJ. Si un PJ décide de porter la matrone ou un blessé, le groupe de punks lui inflige six dommages par Tour au lieu de trois mais la personne qu'il porte ne subit pas de dommages. Les PJ peuvent déclarer une fuite (jet de Corps nécessaire). Le scénario est terminé avec succès pour tous les PJ qui parviennent à fuir la Tribu. Les Punks ne les pourchasseront pas, ils sont trop paresseux pour cela. Les cadavres des autres viendront nourrir le rotor.

FEEDBACK

Les PJ prétirés

Si je joue ce scénario comme introduction à une campagne, je propose aux joueurs de nommer leurs PJ et de rédiger leur Feuille de Mémoire.

Les PJ prétirés qui ne sont pas joués sont interprétés en PNJ (supporting cast). Ils servent de PJ de rechange en cas de décès. Je veux limiter l'effet « environnement contre environnement ». J'évite que le supporting cast fasse tampon entre les PJ et les pitbulls. Je surjoue les personnalités et les désavantages de ces PNJ.

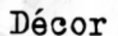
Je joue les PNJ du supporting cast d'après leur feuille de personnage comme s'ils étaient des PJ. En tant que PJ de rechange, ils peuvent être transmis à un joueur à tout moment. Je marque donc l'évolution de leur état (Esprit, Corps, matériel, échecs et réussites durables).

Si j'écarte de la fiction les prétirés non choisis plutôt que de les intégrer au supporting cast, cela entraîne moins de force de frappe contre les Antagonistes, moins de PNJ de rechange. Le scénario devient plus létal.

Les PNJ

Si je veux influer sur la létalité du scénario, je retire le Pitbull Brun pour éviter des décès de personnages ou je rajoute un deuxième Pitbull Brun si je veux m'assurer d'avoir au moins 50 % de morts.





Le rotor provient de l'Idole-Avion, un lieu développé dans deux suppléments : l'Atlas et la campagne Les Morts-Plateaux.

Briefing

J'aime utiliser ce scénario en démo courte. Dans ce cas, j'annonce aux joueurs qu'on ne jouera que l'amorce. Les joueurs ne devront pas hésiter à se lâcher et à jouer à fond leurs personnages.

Je n'ai nommé aucun personnage pour limiter la surcharge d'informations.

Amorce

Ce scénario sollicite massivement le système. Sombre me donne les clefs pour que les personnages accumulent les choix suboptimaux. Pour les prétirés, j'ai accumulé les Désavantages sociaux. Deux Dévoué, un Code de Conduite (protéger sa famille). Cela force le mélo familial à miner les chances de survie des personnages.

Pour retranscrire la tension horrifique propre à Sombre, le scénario s'appuie surtout sur les Traits et les Personnalités. Les PJ sont des victimes de film d'horreur. Ici, les liens familiaux aussi bien que les tensions poussent les personnages à adopter des tactiques de survie sub-optimales.

Par exemple, j'ai observé que les joueurs utilisent beaucoup la procédure de gêne dans ce scénario, ce que je qualifierai de tactique suboptimale.

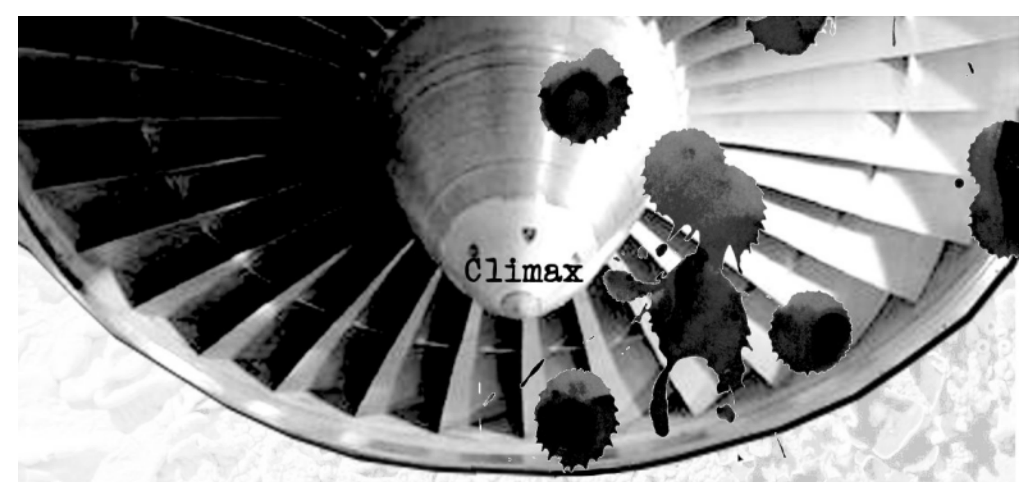
L'Amorce pousse les personnages à s'agglomérer dans la Clairière plutôt que de prendre la fuite le plus vite possible. Le nombre de survivants est faible. 2 ou 3 sur 6 en moyenne.

Quand je joue l'Amorce seule, j'explique clairement que le Familier est attiré par les sorciers. Quand il se colle à Fistonne, tout le monde comprend aussitôt que c'est une sorcière. Je force cette révélation pour que la scène soit vraiment intense. Ainsi, tous les sombres secrets » des personnages sont révélés et joués en une heure. Dans le cadre d'une séance longue, je n'aide pas les joueurs à faire le lien entre l'acharnement du Familier et le don de sorcellerie de Fistonne. Je sais que le joueur du Punk a les éléments pour le devenir et je lui laisse prendre le temps qu'il veut pour le révéler au reste du groupe.

Lors d'un playtest, Maman a voulu pousser Fiston contre un Antagoniste pour qu'il reçoive l'attaque à sa place. Je l'ai géré comme une Attaque. Maman fait un jet de Corps et inflige des dommages (ce sont des dommages indirects, provoqués par la morsure du pitbull quand Fiston est poussé vers lui). Ça ne confère pas d'avantage tactique à Maman, ça ne remet pas en cause l'Attaque du pitbull contre elle. Mais ça révèle jusqu'où elle est prête à aller pour se défendre elle et son Bébé.

L'adversité est calibrée pour une démo courte centrée sur l'Amorce seule. Pour jouer ce scénario en séance longue voire en première séance d'une campagne, j'enlève le Pitbull Brun.

Si le Pitbull Blanc meurt trop tôt, j'ignore le Trait du Pitbull Brun Courageux mais pas Téméraire.



Si ce scénario débouche sur une campagne, que faire lors de la prochaine séance ?

Lors du prochain briefing, j'applique ma routine d'Expérience, j'explique le Syndrome de l'Oubli aux joueurs et je donne à chaque PJ un post-it Flachebacque.

Si les PJ n'ont pas intégré la tribu des punks, je commence le prochain scénario au premier bivouac après la fuite des PJ. Je vois si le groupe est résolu à gagner Noirmont-Ferrant ou se résout au nomadisme et je développe des situations de survie autour de ces objectifs.

Si les PJ ont intégré la tribu des punks à chien, je vais pouvoir commencer avec un rituel de dressage de chien. Ou par l'installation de Fistonne en tant que sorcière guide de la tribu. L'intégration va-t-elle bien se passer ? Des rivalités ne vont-elle pas apparaître ? La mentalité des PJ ne va-t-elle pas évoluer dans ce nouveau cadre social ?

Je publierai un jour un supplément de campagne, Les Morts-Plateaux, qui propose de découvrir tout le setting des Morts-Plateaux et de Noirmont-Ferrand. En attendant la sortie de ce supplément, comme j'ai déjà fait jouer deux fois cette campagne, je peux d'ores et déjà vous aider en ligne à élaborer votre propre campagne.

Personnage : **Maman**

Je n'aime pas beaucoup ma famille. Je me suis mariée et j'ai eu des enfants parce que c'était mon rôle en tant que femme mais je l'ai toujours vécu comme une corvée. Je ne suis pas amoureuse de mon mari et je ne trouve pas mes enfants formidables. Sur les cinq que j'ai eu, trois sont morts sans que j'en éprouve trop de peine. Mais quand j'ai eu mon dernier bébé, tout a changé. Tout le reste je l'ai fait pour les autres mais ce bébé je l'ai fait pour moi. Il est tout ce que j'aime. Je ne laisserai personne lui faire du mal : il est plus important que tous les autres à mes yeux.



Mon opinion sur les autres personnages :

Papa :
Il m'a toujours laissé faire toutes les corvées à la maison. S'il avait été un meilleur mari, il m'aurait fait des enfants moins capricieux et fragiles.

Fiston :
C'est un brave gamin mais il vient de mettre mon précieux bébé en grand danger !

Fistonne :
J'ai l'impression qu'elle ne m'aime pas beaucoup.

Le bon samaritain :
Soit il est fou de nous accompagner, soit il a une idée derrière la tête.

Maman

Becquetance

	Rations
Croute 1:	☐☐☐☐☐☐
Croute 2:	☐☐☐☐☐☐
Croute 3:	☐☐☐☐☐☐
	Demi-litres
Boutanche 1:	☐☐☐☐☐☐
Boutanche 2:	☐☐☐☐☐☐
Boutanche 3:	☐☐☐☐☐☐

(Cocher les portions vides a partir de la droite.
Cocher ensuite les portions consommees)

Grisbi :

--

Matos

Description des frusques :

Une robe-tunique ample qui descend jusqu'aux chevilles avec deux bandes de tissu qui font office de ceinture

Dans la musette :

Doudou du bébé, biberon (au cas où ne serais pas en mesure de donner le sein), langes de rechange

Dans les fouilles :

Un hochet, une boîte d'alumettes, des tickets de loterie usagés

A la ceinture :

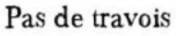
Mon bébé porté en bandoulière, une casserole, une petite marmite.

Sous les frusques :

Un couteau, une petite amulette en os taillé en forme de bébé.

Sur Travois :

Pas de travois





Personnage : Papa

Une nuit, j'ai été assailli par de terribles cauchemars. Je rêvais qu'une force inconnue voulait prendre le contrôle de mon esprit. Je me suis réveillé en nage auprès de ma femme. Je pense que j'ai gagné ce combat mental mais je me suis senti vidé de mon énergie.

J'ai découvert que quelqu'un avait caché une poupée sous mon oreiller. C'était une horrible effigie de chiffon et de terre imprégnée de sang séché. Ses cheveux étaient faits avec des poils, elle était cousue à la va-vite et maintenue par des boutons. Je suis certain que cette poupée était un maléfice dirigé contre moi. Je l'ai brûlée tout de suite. J'ai senti que le mauvais oeil retournait vers son jeteur. Mais qui peut à la fois détenir ces pouvoirs et m'en vouloir à ce point ? Qui a voulu m'envoûter ? Si j'avais retrouvé le salaud qui m'a fait ça, je lui aurais réglé son compte. Mais avant que j'en aie eu le temps, nous avons été bannis du village.



Mon opinion sur les autres personnages :

Maman :
J'ai l'impression qu'elle ne me regarde plus.
C'est depuis qu'elle a eu le bébé.

Fiston :
Jusqu'à présent je le pensais gentil mais en fait il est surtout très con.
Nous vivons un terrible calvaire par sa faute.

Fistonne :
Je ne lui prête pas autant d'attention qu'elle le mérite. Mais j'ai déjà assez à faire avec les conneries de Fiston.

Le bon samaritain :
C'est très généreux de sa part de nous accompagner !

Papa

Becquetance

		Rations
Croute 1:	pâté de foie de volaille.	☐ ☒ ☒ ☒ ☒ ☒
Croute 2:		☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
Croute 3:		☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
		Demi-litres
Boutanche 1:		☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
Boutanche 2:		☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
Boutanche 3:		☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

(Cocher les portions vides a partir de la droite. Cocher ensuite les portions consommees)

Grisbi :

--

Matos

Description des frusques :

Pantalon de mecano, salopette avec une bretelle défaite.

Dans la musette :

Les cendres de la poupée que j'ai retrouvée sous mon oreiller.

Dans les fouilles :

Quelques vis et boulons, un briquet.

A la ceinture :

Ma hâche de bûcheron + une burette d'huile.

Sous les frusques :

Un couteau Opinel et une boite de pâté de foie de volaille.

Sur Travois :

Couvertures et tente pour deux personnes.

Personnage : Fistonne

Jài toujours eu cette force étrange en moi. Le jour de mes premières règles, jài compris dans la douleur que jàvais un don inné de sorcellerie. Je lài senti dans mon sang, cèst tout. Jài beaucoup de mal à le gérer parce que la sorcellerie est tabou dans mon village. Je nài pu en parler à personne et personne ne mà guidé.

Ce don pouvait me permettre dòbtenir ce que je veux dans ce monde de brutes. La première chose que je voulais, c'était làttention et làmour de mon père. Cèst le seul homme que je respecte et qui màttire vraiment. Mais il semble ignorer que je suis devenu une femme à présent. Alors jài utilisé mon don pour faciliter les choses.

Jài confectionné une poupée. C'était une effigie de chiffon et de terre imprégnée du sang de mes premières règles. Ses cheveux sont faits avec des poils volés à mon père. Jài voulu la coudre mais comme elle ne tenait pas bien jài rajouté des boutons. Jài caché cette poupée sous lòreiller de mon père pour qu'il devienne amoureux de moi.

Apparemment ça nà pas marché. Il a làir dàvoir souffert mais son attitude nà pas changé à mon égard. En fait jài senti que le sort avait échoué. Jài aussi senti qu'il était revenu vers moi. Mais quelque chose là intercepté au passage. Du coup je nài pas subi le choc en retour. Je nài pas eu le temps dàpprofondir ça davantage parce qu'il y a eu l'histoire du familier et on a tous été bannis du village.

Mon opinion sur les autres personnages :

Papa :
Je voudrais juste qu'il me tienne dans ses bras.

Maman :
Elle me tuerait si elle apprenait que je suis une sorcière. Mais maintenant, elle ne me fait plus peur.

Fiston :
Cet abruti a ruiné mes plans et nous plonge dans une situation mortelle !

Le Bon Samaritain :
Je ne comprends pas pourquoi il a tenu à nous accompagner dans notre exil.

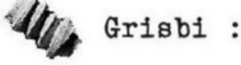


Fistonne



	Rations					
Croute 1:	X	X	X	X	X	X
Croute 2:	X	X	X	X	X	X
Croute 3:	X	X	X	X	X	X
	Demi-litres					
Boutanche 1:	X	X	X	X	X	X
Boutanche 2:	X	X	X	X	X	X
Boutanche 3:	X	X	X	X	X	X

(Cocher les portions vides a partir de la droite. Cocher ensuite les portions consommees)



Grisbi :

--

Matos

Description des frusques :

Une robe en lambeaux que j'ai arrangée un peu (une broche dans les cheveux, un flot dans la robe, des boutons neufs)

Dans la musette :

Nécessaire à maquillage (pigments, brosse, lime à ongles). Une couverture. Une gourde vide. Une boîte d'alumettes.

Dans les fouilles :

Un miroir.

A la ceinture :

Un couteau parfaitement aiguisé 7 fois d'affilée une nuit de pleine lune en récitant les grâces.

Sous les frusques :

Mes bras sont scarifiés. Je cache du fil et une aiguille, des boutons et un chiffon imprégné de mon sang menstruel.

Sur Travois :

(pas de travois)



Personnage : Fiston

Dans le monde où nous vivons, on doit se serrer les coudes. Moi, je compatis à la souffrance des autres, je suis comme ça. Que ce soit des gens ou des animaux, je viens au secours des plus démunis. Je suis chasseur parce que ma famille et mon village ont besoin de manger mais je demande pardon à chaque animal que je tue.

Un jour j'ai trouvé cette curieuse bête qui était dans le coma. C'était comme un petit chien grêle, noir à poil ras. Sauf qu'il n'avait pas de tête. J'ai été ému car il devait souffrir d'être incomplet comme ça. Et puis, il était à terre, il bougeait à peine. Je l'aurais laissé, les prédateurs l'auraient mangé tout de suite. Alors je l'ai ramené au village pour lui faire des compresses et le soigner.

Mais la matrone du village a dit que c'était un familier, qu'il apportait le mauvais œil. Ils ont voulu tuer ce pauvre animal mais heureusement grâce à mes soins il s'était réveillé et il s'est enfui dans la forêt à temps. La matrone était très en colère. Elle a dit que tout était de ma faute et j'ai été banni et toute ma famille avec. C'est vraiment pas juste !



Mon opinion sur les autres personnages :

Papa :
Il a toujours fait de son mieux
pour nous protéger.

Maman :
C'est la meilleure femme du monde
et je ferai tout pour qu'il ne lui arrive rien.

Fistonne :
Elle se chamaille tout le temps avec moi.

Le Bon Samaritain :
Ce gars est encore plus gentil que moi !



Fiston

Becquetance

		Rations
Croute 1:	Lièvre	☐ ☐ ☒ ☒ ☒ ☒
Croute 2:	demi-Lièvre	☐ ☒ ☒ ☒ ☒ ☒
Croute 3:	Jackalope (lièvre à cornes de chevreuil)	☐ ☐ ☐ ☒ ☒ ☒
		Demi-litres
Boutanche 1:	Gourde d'eau	☐ ☐ ☐ ☒ ☒ ☒
Boutanche 2:		☒ ☒ ☒ ☒ ☒ ☒
Boutanche 3:		☒ ☒ ☒ ☒ ☒ ☒

(Cocher les portions vides a partir de la droite. Cocher ensuite les portions consommees)

Grisbi :

--

Matos

Description des frusques :

Cuir en patchwork, sent fort mais chauffe bien. Pantalon de camouflage militaire.

Dans la musette :

Vêtements de rechange. Couteau à dépecer. Exemplaire du journal Le Monde. Capsules de café pour machine à dosettes.

Dans les fouilles :

Décapsuleur, couteau de chasse, porte-clé d'une marque de gaz.

A la ceinture :

Arc & carquois avec 10 flèches.

Sous les frusques :

Un tatouage représentant le visage d'un célèbre coiffeur pour dames.

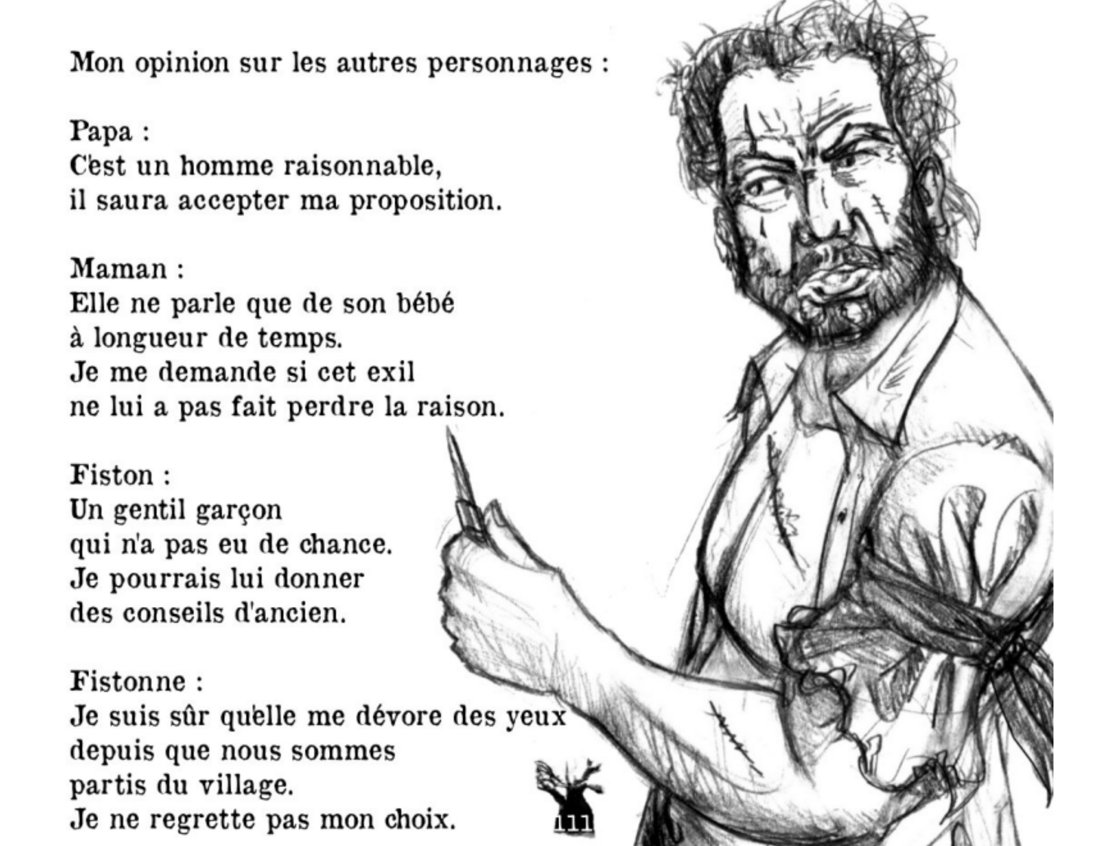
Sur Travois :

Couvertures.

Personnage : Le Bon Samaritain

La vie dans un village au milieu de la forêt, c'est dur. Je suis solide et expérimenté mais ma femme n'a pas tenu le coup, elle est morte l'année dernière de la tuberculose. Je me sens seul maintenant et surtout je me sens vieux. Je voudrais bien refaire ma vie et du coup j'ai pensé à Fistonne. Elle est devenue une petite femme maintenant. Elle a quelque chose de vicieux et j'ai l'impression de retrouver la fougue de mes vingt ans quand je la vois. J'ai pas encore osé l'aborder, je voulais demander sa main à son père d'abord.

Mais j'en ai pas eu le temps. A cause de l'histoire du familier, elle et sa famille ont [illegible] village. Du coup, j'ai dit que par solidarité je part[illegible] e pense que le père me sera forcément reconnaissant, c'est un fichu sacrifice que je fais là. Quand je lui demanderai la main de sa fille, il pourra pas refuser.



Mon opinion sur les autres personnages :

Papa :
C'est un homme raisonnable,
il saura accepter ma proposition.

Maman :
Elle ne parle que de son bébé
à longueur de temps.
Je me demande si cet exil
ne lui a pas fait perdre la raison.

Fiston :
Un gentil garçon
qui n'a pas eu de chance.
Je pourrais lui donner
des conseils d'ancien.

Fistonne :
Je suis sûr qu'elle me dévore des yeux
depuis que nous sommes
partis du village.
Je ne regrette pas mon choix.

Le Bon Samaritain



		Rations
Croute 1:	tête de sanglier	☐ ☐ ☐ X X X
Croute 2:		X X X X X X
Croute 3:		X X X X X X

		Demi-litres
Boutanche 1:	infusion de betterave	☐ ☐ X X X X
Boutanche 2:	outre d'eau	☐ ☐ ☐ X X X
Boutanche 3:		X X X X X X

(Cocher les portions vides a partir de la droite. Cocher ensuite les portions consommees)

Grisbi :

100 caps

Matos

Description des frusques :

Trois pulls rapiécés enfilés les uns sur les autres. Un bandeau noir sur le bras en signe de veuvage.Un pantalon de ciré.

Dans la musette :

Un paquet de mouchoirs en papier. Un potimaron trop durci pour être consommé. Un silex. Un plan de la ville de Noirmont-Ferrant.

Dans les fouilles :

Un collier fait avec des dizaines de cartes micro SD.

A la ceinture :

Une fourche et un marteau.

Sous les frusques :

Une bague sertie d'une lentille d'appareil photo que je pourrais offrir à ma future épouse.

Sur Travois :

Une caisse en bois contenant un sac de couchage de randonneur.



Personnage : Le Punk

Je fais partie de la tribu des punks à chiens qui vivent dans les Morts-Plateaux. Dans notre tribu, quand on devient un homme, on doit capturer un chien sauvage et le dresser. C'est comme ça qu'on devient un vrai punk à chien. Notre tribu pratique de nombreux rites. En plus de dresser des chiens, on vénère les noctohyènes. Ce sont de grandes hyènes noires à poil ras. Leurs membres sont grêles et leur tête est en forme de tube. Elles se nourrissent de cadavres (qu'elles aspirent) et d'égrégore, le ferment de la magie noire. On n'a pas le droit de tuer une noctohyène et on n'a pas le droit d'en dresser non plus. Les noctohyènes vont et viennent sans danger parmi notre tribu et on leur donne nos morts à manger. On vénère aussi les sorciers, mais le dernier sorcier de la tribu est mort. La tribu en cherche un nouveau.

Moi, je suis une tête brûlée, même pour un punk. Quand j'ai été en âge de dresser mon premier chien, je suis parti dans la forêt. Et j'ai rencontré un bébé noctohyène, que j'ai appelé Anubis. Les bébés noctohyènes, dans ma tribu on dit que ce sont les familiers des sorciers. Ils se nourrissent d'égrégore uniquement. Du coup ils sont vachement attirés par les sortilèges et par les sorciers.

Comme tous les familiers, Anubis n'a pas de tête. Moi je l'ai trouvé trop mignon et du coup j'ai essayé de le dresser. Comme j'ai brisé un tabou, ma tribu m'a chassé. Ils m'ont dit que s'ils me revoyaient, ils me feraient la peau. Du coup, je suis parti dans la forêt avec Anubis. Mais pas de bol, ce con il a dû sentir un sorcier, il est parti en courant et je ne l'ai plus revu.

Maintenant que je suis tout seul, la vie dans la forêt c'est vachement duraille. Il faudrait bien que je trouve une nouvelle communauté (je connais la route pour aller à Noirmont-Ferrand, qui est une vraie ville) ou que j'amadoue les punks avec une offrande pour pouvoir revenir dans la tribu.



Le Punk



		Rations					
Croute 1:	sandwish aux épingles	☐	☐	☐	x	x	x
Croute 2:	à nourrice	x	x	x	x	x	x
Croute 3:		x	x	x	x	x	x
		Demi-litres					
Boutanche 1:	bière	☐	x	x	x	x	x
Boutanche 2:	bière	☐	x	x	x	x	x
Boutanche 3:	bière	☐	x	x	x	x	x

(Cocher les portions vides a partir de la droite. Cocher ensuite les portions consommees)

Grisbi :

50 caps



Description des frusques :

Un blouson de cuir défoncé. Les bras ont été arrachés, je suis torse nu et bras nus sous le blouson.



Dans la musette :

Un sac poubelle qui contient : un poncho, des tenailles, une casserolle, un cor de chasse, une laisse pour Anubis quand sa tête aura poussé.



Dans les fouilles :

des cigarettes de lichen, une boussole au verre cassé.

A la ceinture :

Mon tromblon, des badges punks à l'effigie de la reine d'Angleterre et d'enseignes de supermarché.



Sous les frusques :

un couteau avec un manche en os de chien.



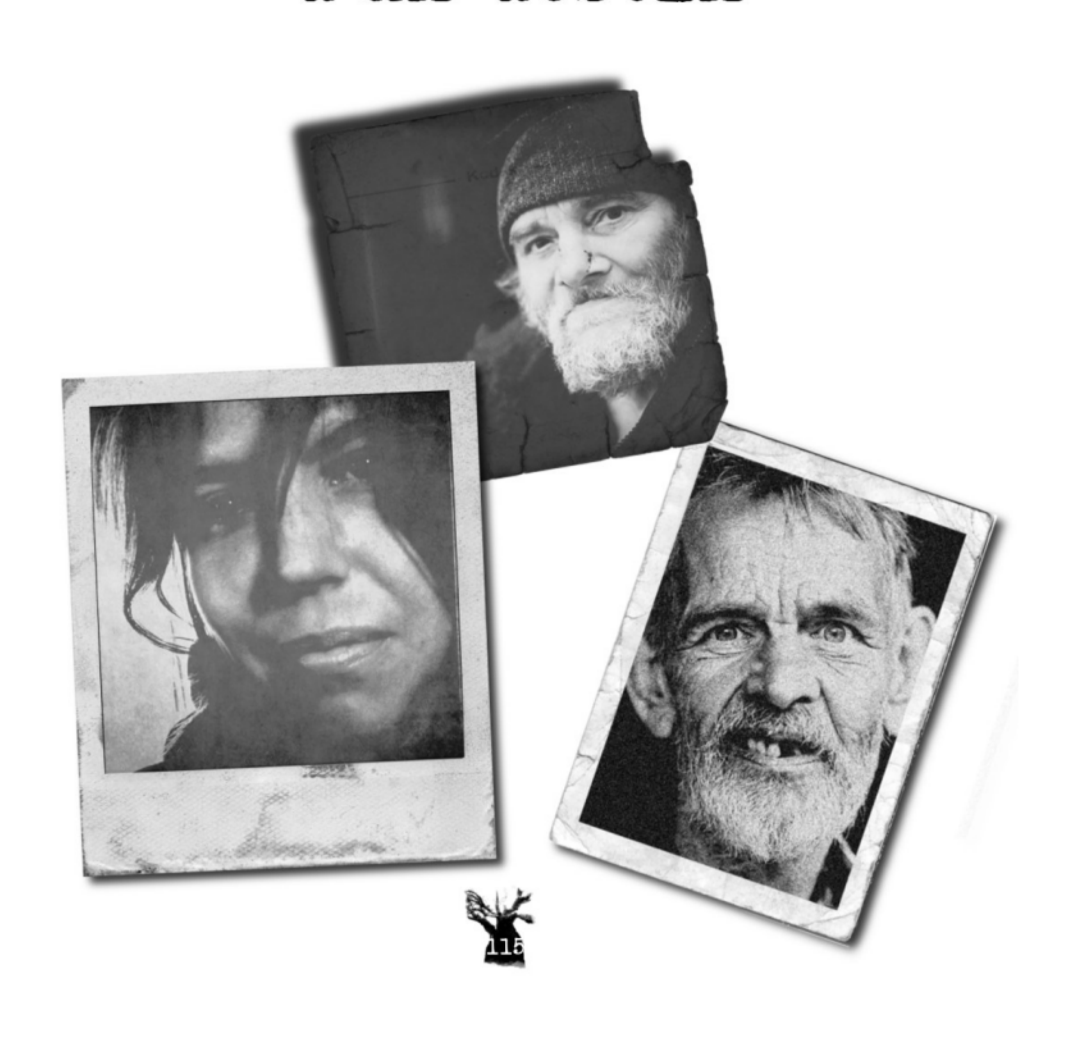
Sur Travois :

Un fusil cassé, des sacs poubelles confortable pour dormir.



LE VIEUX, LA PUTE ET LE SALOPARD

Anthropologie d'un destin



« Regarde, Marie, devant nous. C'est un mauvais présage.
- Quoi donc, Mère ?
- Ce groupe qui s'avance, dans la poussière. »

Parle toujours de mauvais présages, Mère. Chaque jour, Mère, aussi loin que je me souvienne, a apporté son lot de sinistres augures. Non pas que je me souvienne de si loin que ça. Mais suffisamment.

C'était le tout petit matin, celui qui peine à se séparer de la nuit. Le ciel recouvrait tout de sa carapace, amas de nuages grumeleux, qui suppuraient à perte de vue, un ciel comme tous les jours, toujours gorgé d'orage et n'éclatant jamais. Juste la pluie, averse fatiguée, traversant les oiseaux si noirs, mazoutés par le ciel depuis leur naissance jusqu'à leur mort.

Il y avait bel et bien un groupe en avant du convoi, sur la Voie Déchue. Des gens à pied, évitant les fissures du bitume et les veines que les racines avaient formé sous la route.

Et de chaque côté, bouffant la Voie Déchue, la forêt, à perte de vue. Et la vue se perdait vite, à travers les frondaisons, entre les troncs, derrière le ciel toujours trop bas. Les branches, les ronces, les racines s'étendaient partout, couvrant l'horizon d'un tissu anarchique. C'était la forêt partout, montant la garde. La forêt qui puait, le natron du gigantesque charnier qu'elle était, avec les bestioles crevées dans son humus, avec la mort grasse sur son écorce. La forêt qui ne se taisait jamais, avec ses insectes sous la terre, avec les grognements rauques dans ses bourrelets.



Mère plissait les yeux en avant. En même temps, elle tirait les rênes pour calmer les chevaux de la roulotte. Elle était encore belle. Les rides sur son visage ne lui donnaient que plus de majesté. Ils étaient partis à la hâte, si bien qu'elle gardait encore ses habits de cour et n'avait pas pris la peine d'enlever le hennin qui lui retenait les cheveux.

« Mère, retournerons-nous un jour à Lugdunum ?
- Lugdunum la Grise, Lugdunum la Maudite...
Mieux vaut ne plus y songer. C'était un beau rêve, c'est terminé. Quatre-Doigts l'a démoli et la Peste a fini le travail. Je ne veux pas retourner à Lugdunum, si c'est pour voir ce que les écorcheurs et la malemort ont fait de ton père et de notre grande cité. Mieux vaut oublier ce rêve, Marie, mieux vaut en changer...
- Alors, quel sera notre rêve à présent ? ».

Marie réordonna ses longs cheveux d'ébène. Pour qu'ils soient lisses et beaux, pour qu'ils soient le contraire de la forêt autour d'eux.

Le convoi ralentissait. La jeep à l'avant, qui roulait déjà au ralenti – au diapason des roulottes -, fit gémir ses freins. Les cavaliers manœuvraient leurs montures pour laisser passer le groupe de marcheurs. La fumée montait des tuyaux d'échappement, des naseaux, des gorges humaines, pour se mêler à la brume. Au-dessus de l'atmosphère aussi lourde qu'une enclume, le soleil diffusait avec peine, ricochant dans un ultime soubresaut sur l'acier de l'automitrailleuse. Les oriflammes de la maison Lugdunum se balançaient sans conviction sur les porte-étendards du convoi. Tous étaient figés dans l'attente.



Le groupe passa enfin à leur niveau. Des lépreux. Parés des dernières hardes qui tenaient encore sur eux, impériaux de déchéance. Leurs crécelles grinçaient à travers les volutes, les bateleurs de la rédemption passaient, indifférents.

« Contemplez-nous, gentes dames et nobliaux. Mirez- vous dans nos ulcères ! Pitié pour vos frères de flétrissure ! L'aumône ! L'aumône ! ».

Mère sortit quelques capsules de sa bourse et les jeta sans vraiment regarder où elles tombaient. D'autres caps pleuvaient de toutes parts sur la cohorte.

Les lépreux se penchaient, avec d'infinies précautions ramassaient l'obole dans les crevasses de la route.
En se relevant, ils jaugeaient leurs bienfaiteurs, dévoilant ainsi les plaies de leurs visages, leurs yeux glacés comme des gouffres, la gangrène de leurs bras, les chancres qui leur déchiraient le nez et la bouche. L'un d'eux dévisagea Marie et sourit d'un air si pervers que la jeune femme sursauta.

Les gardes apprêtaient leurs piques au cas où il faudrait repousser une émeute. Mais finalement les lépreux passèrent leur chemin sans plus d'esclandre. Ils s'étaient contenté d'inspirer la peur et c'était bien là leur seule consolation en ce monde.

La toux de l'embrayage fit signe au convoi d'accélérer le rythme. La roulotte de tête transportait un Christ rouillé jusqu'à la corde, dans l'opacité de la pluie, muet, une tombe. Les soldats se raclaient la gorge. Les nourrissons geignaient. Leurs mères les rapprochaient des braseros, ça ne suffisait pas à les calmer.

« Quel sera notre rêve à présent ?, reprit Mère. Vois-tu, je me demande. La forêt, autour de nous, elle s'étend jusqu'au bout du monde et il y en a été ainsi de toute éternité, paraît-il. Du moins, c'est ce qu'on pense. Tu connais le dicton ? Ce sont les vainqueurs qui écrivent l'histoire... Mais ils n'ont rien écrit du tout ! »

Elle tendit une carte postale à Marie. Le carton était gâté par l'âge mais on pouvait encore y voir le motif. Des falaises et la mer qui venait s'y briser. Un paysage comme on ne pouvait en imaginer.

« Cet endroit s'appelle Quibero. C'est la contrée légendaire où la forêt s'arrête. Au-delà, il y aurait une gigantesque étendue d'eau salée. Tu entends ? De l'eau plus loin encore que le regard ne peut porter. C'est ça notre rêve, maintenant. Voir ça un jour, avant de mourir. Je suis âgée, je ne sais pas si j'aurai la chance de connaître ça. Mais toi, Marie, tu n'as que seize ans, tu dois avoir le temps de découvrir cet endroit. Ici-bas, les rêves doivent être fous si l'on veut garder espoir.
- Oui, Mère, c'est bien là rêve aussi fol qu'on puisse concevoir... ».

Marie songeait que sa mère déployait des ressources vitales insoupçonnées. Contre toute attente, cette chimère de l'océan pouvait leur donner un but. Une quête si ardue qu'elle leur ferait oublier la douleur de l'exil et la crainte du lendemain.

Le convoi des réfugiés progressait toujours sur la Voie Déchue, vers le Massif Central, dont la bosse difforme crevait l'horizon. Qui avait bâti ses routes ?

Quelle race ancestrale avait donc eu le pouvoir de creuser ainsi à travers la forêt ? Pour y faire passer quels cortèges ? Étaient-ce les mêmes qui avaient laissés ces reliques miraculeuses



telle que la jeep à l'avant du convoi ? Pas même ès érudits de Lugdunum n'avaient pu apporter une réponse. A vrai dire, même les érudits avaient la mémoire fracturée, ils ne savaient plus quels noms ils avaient porté enfants, qui avaient été leurs parents, qui les avaient précédés sur la Terre. Ils n'auraient su décrire le visage de leur premier amour ou le contenu de leurs premières leçons. Comme tous, ils étaient soumis au joug de l'oubli. Vous connaissez le dicton ? Oublier est plus naturel que de se souvenir.

Voilà maintenant plusieurs heures que les lépreux étaient passés. Depuis, aucun incident n'avait entravé l'avancée du convoi. L'Auvergne s'étendait à même le ciel, grosse de montagnes, balafrée de vallées. Et sur l'échine des volcans morts, une marée d'arbres, sur des lieues et des lieues, pas un souffle. Pour seul mouvement, le vol sombre des corbeaux, s'élevant et se perdant dans les gouffres du ciel, le vol des oiseaux qui se cachent pour pourrir.

« Mère, depuis des jours que nous voyageons, nous n'avons pas vu la moindre bâtisse, pas âme qui vive. En est-il donc ainsi jusqu'au bout du monde ?

- Nous atteindrons une ville, dans quelques jours. Noirmont-Ferrand, la cité-garnison. Mais avant, ne t'attends pas à croiser beaucoup d'habitations. Partout ailleurs, c'est la forêt, c'est le domaine des vagabonds et c'est le domaine des choses. Des choses qui sont plus fortes que nous. Il en ainsi sur toutes les terres de Millevaux. Et depuis toute éternité, aussi loin que porte la mémoire. Mais le Christ sait combien elle ne porte guère... ».

Mère ne termina jamais sa phrase.

Une flèche s'était fichée dans sa gorge, y ouvrant un ravin sanglant. Elle hurla, le hurlement ne venait pas de sa bouche mais de sa trachée ouverte en grand, c'était un hurlement entièrement fait de sang, un sang sombre et compact qui macula entièrement Marie quand sa mère s'affaissa sur elle.

Devant, les conducteurs de la jeep et le servant de la mitrailleuse n'avaient rien pu faire. Ils étaient déjà morts ! La panique brisa les chevaux, qui désarçonnèrent leurs cavalie Le son d'un carnyx, venu de nulle part, déchira la plainte de l'averse. A sa suite, une troupe d'hommes en armes surgit des arbres, sans que quiconque les ait vus arriver. Mercenaires en guenilles, déments harnachés, mutants répugnants à voir, fuyards du Peuple qui Mange des Nourritures Immondes. Ils déferlèrent sur le convoi, courant, bondissant, écumant, à pied, à cheval ou sur des montures insensées ou sur des quads, dans des bouffées de gaz d'échappement aussi noir que des miasmes, hérissés de trophées guerriers, têtes d'hommes et de femmes sur des piques, bannières en peau humaine, cornes de bêtes, gueules d'ours statufiés dans leur dernière rage.

Leur chef, chevauchant un étalon noir aussi sauvage qu'un loup, était un nabot contrefait, les yeux de deux tailles différentes, la bouche de guingois. Une bosse lui tordait le dos de la nuque au bassin. Il hurla d'une voix si rauque et démente que beaucoup de femmes s'évanouirent rien qu'à l'entendre :

« Mon nom est Attila ! Je suis la Mort Incarnée ! »

Son second, un colosse juché sur un raptor laineux, était aussi insupportable à voir. Torse nu, couvert de peaux de bêtes, couturé de cicatrices, des os et des colifichets de bois incrustés sous la peau de ses bras et de son crâne à nu. Sa bouche portait la marque d'une profonde mutilation : ses lèvres étaient découpées, laissant les gencives à vif et lui dessinant un perpétuel sourire.

« Je suis l'Homme qui Rit et je suis la Peur Incarnée ! »

Sans plus de cérémonie, les pillards accomplirent leur office. Tout autour de Marie, les hommes tombèrent et moururent, écrasés par leurs montures, criblés de balles. Partout le feu prenait, les femmes et les enfants hurlaient alors que l'incendie leur déformait la peau, des soldats se pliaient dans des angles improbables, fauchés par une rafale, d'autres rampaient en proie au délire, tentant de replacer leurs viscères dans leur ventre et crevant sur leurs organes encore chauds.

L'hécatombe était si grotesque que Marie n'avait encore pas réalisé ce qui se passait. Sa roulotte perdit l'équilibre. Elle se retrouva projetée au sol. Elle ne vit plus que les pieds des barbares piétinant ses frères de Lugdunum, n'entendit plus qu'un capharnaüm de sons. Maîtrisant la douleur qui broyait ses os, elle se tourna de côté. Juste en face d'elle, souffle à souffle, le visage de sa mère. Les corbeaux n'avaient pas attendu le signal de la curée et la couvraient déjà. Marie était paralysée. Mais quand l'un des charognards entreprit de déguster les yeux de sa mère, elle comprit l'horreur de la situation.



Fuis,
Marie, fuis,
pour l'amour
de Dieu !

Elle se releva aussitôt. De toutes ses forces, elle prit son élan vers la forêt. L'Homme qui Rit fit virer son raptor vers elle. Un des derniers soldats valides s'interposa. Marie n'eut aucun regard vers son sauveteur et ne sut jamais de quel trépas atroce il paya son courage.

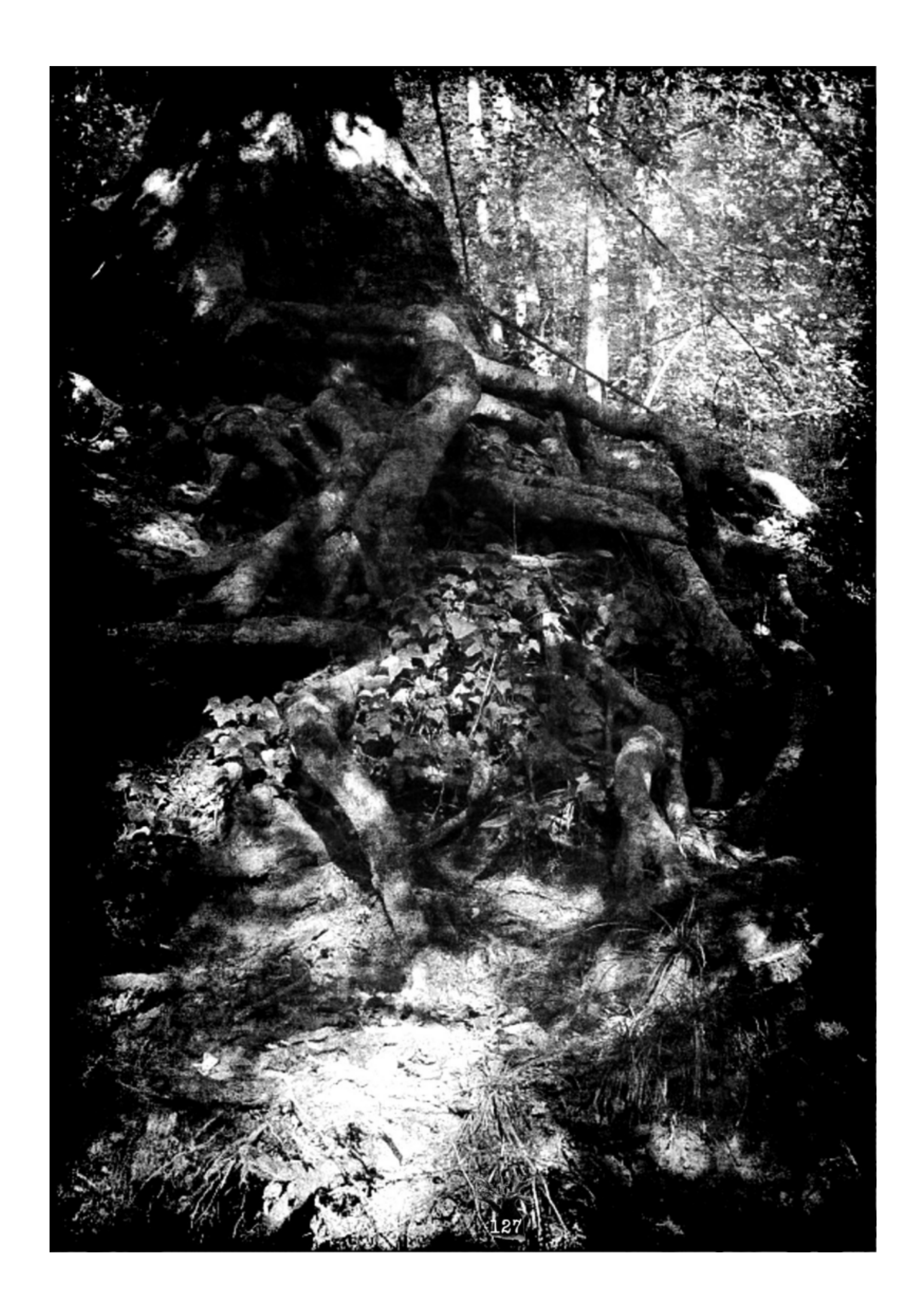
Elle courut à perdre haleine à travers cette forêt qui la répugnait tant. Sa vision était saccadée, rouge des veines qui explosaient dans ses yeux. Il n'y avait devant elle qu'une infinie procession d'arbres sombres comme du goudron. Derrière elle, elle ne voulait pas, elle ne voulait plus savoir ! Au fond d'elle- même, elle savait déjà le pire : aussi terrible fut son destin, elle finirait par tout oublier, sa mémoire handicapée finirait par rayer cet événement de la carte, la mort de sa mère, le souvenir même de sa mère disparaîtrait dans un tourbillon d'amnésie, il ne lui resterait même plus ça, pas un soupçon de ses origines, pas une volonté de vengeance, elle serait doublement orpheline, à jamais, elle ne serait plus que folie, folie, folie !

Impossible de faire
confiance à ses sens...



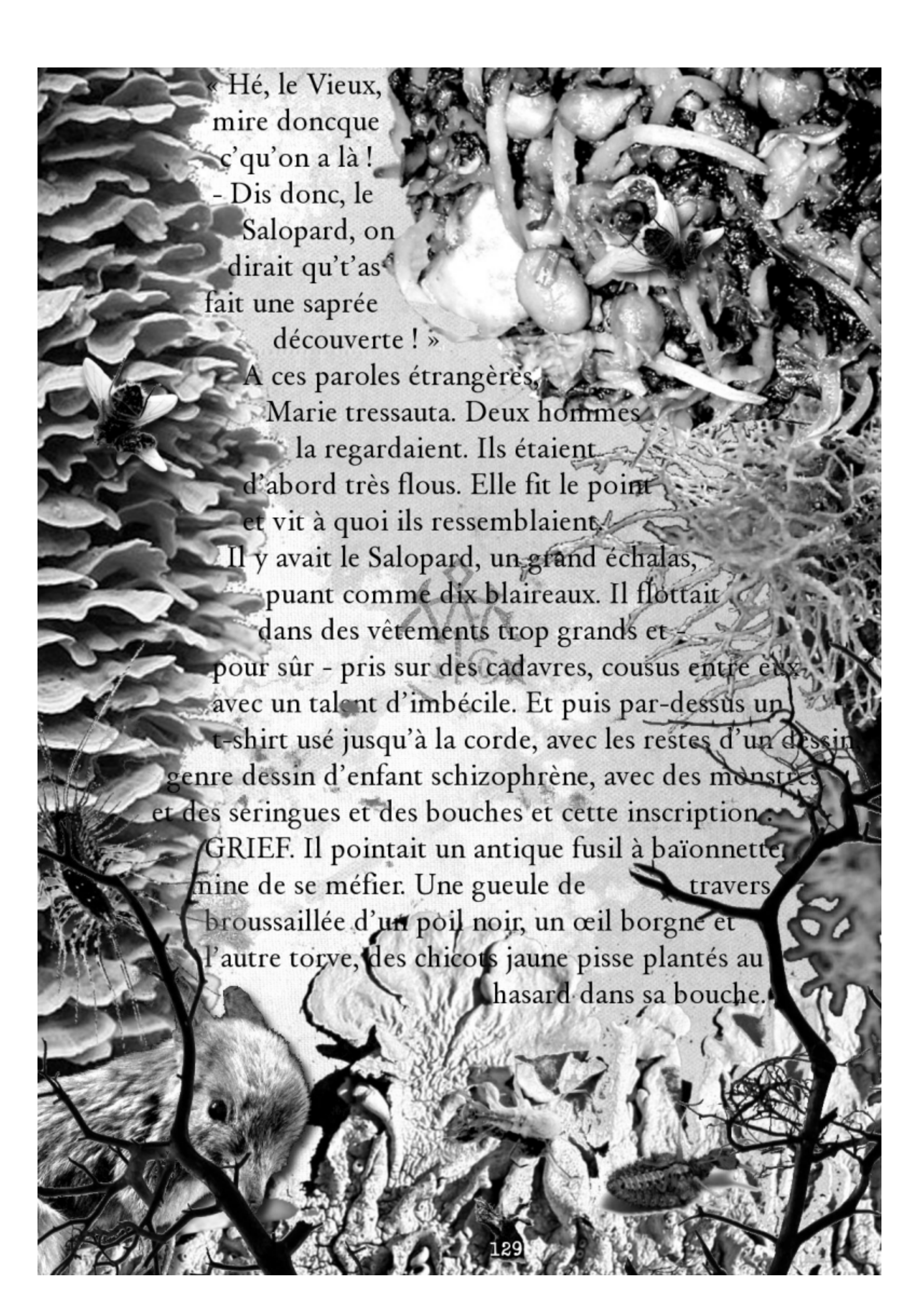
Marie se heurtait sans cesse aux troncs, chutait dans la boue, se relevait, enduite de sang, enduite des viscères des soldats, des scolopendres et des cloportes la parcourant de part en part. Elle reprenait sa course, toujours tout droit, le plus loin possible, ne jamais se retourner, son souffle court, si court, ahanant à s'en briser les tympans, plus que le rythme asynchrone de son souffle à entendre, elle courait, elle courait, elle courait.

La forêt la bouffait toute entière, les arbres étendaient leurs racines sous ses pieds, elle chutait, se relevait et chutait encore. Elle ne voyait plus qu'en noir et blanc, le noir de la mousse presque vivante, le noir de la terre spongieuse, le noir des troncs gros comme des ogres, le blanc du ciel en canevas par-dessus les frondaisons, le blanc des yeux des bêtes et des choses, aperçues furtivement derrière les buissons, le blanc de la sève qui sourd, de l'eau qui bave sous les feuilles, le blanc de l'asphyxie toute proche, le blanc de l'oubli préprogrammé, le blanc de la mort ! Et puis surtout le pire, la présence ! Une présence invisible, qui englobait tout, une volonté inhérente à la forêt, qu'elle sentait autour d'elle, une force immémoriale qui sortait à même de la terre ET ECRASAIT TOUT !



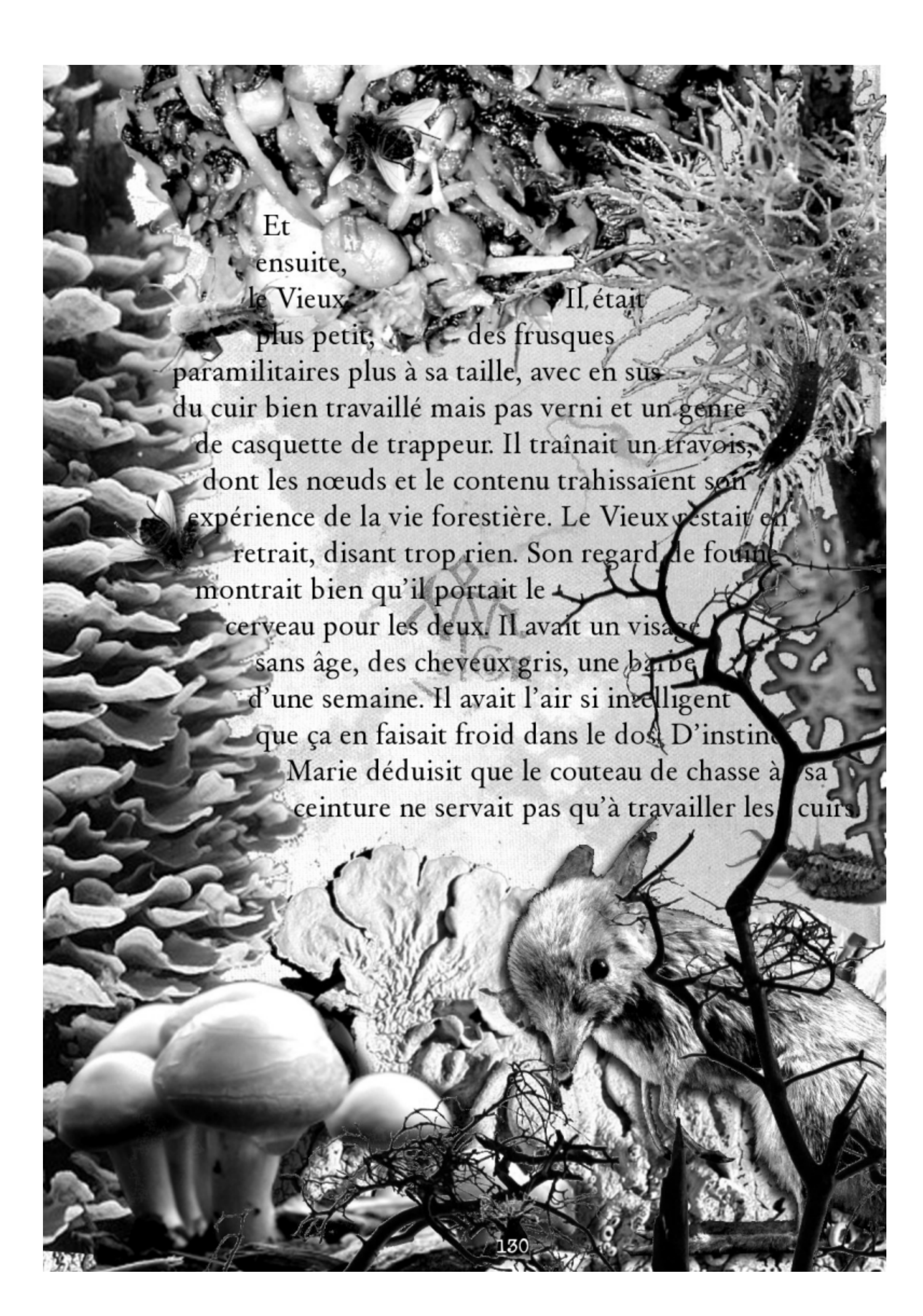
Elle courut si longtemps, son cœur dans sa poitrine - comme prisonnier d'une vierge de fer - menaçait de lâcher à tout moment, toujours moins d'air dans ses poumons, ses jambes et ses os plus qu'un engrenage de souffrance. Et la forêt qui ne s'arrête jamais, qui vous braille : « Vous n'allez nulle part » et la peur un moteur emballé et la mort si proche à ses talons sans doute... Elle ne s'était même pas rendu compte qu'ils ne l'avaient pas poursuivi.

Elle trébucha une nouvelle fois et partit la tête la première, heurta un objet dur, dégringola un talus dans une envolée de feuilles pourries. Elle finit sa chute en plein dans une mare remplie d'une bauge immonde. Elle sentait la conscience la lâcher. Seul le remugle de la fosse où elle était étalée la maintenait en alerte. Elle tendit un bras hors de la mélasse et le fit retomber. C'était sans doute la fosse d'aisance d'une bête, un sangleloup peut-être, vu la taille du cloaque. Ou c'était les sucs d'un arbre ou les sécrétions d'autre chose... À la périphérie de son champ de vision, un gros ver se tortillait. Courage, Marie, tu es sauvée, redresse-toi et cherche Noirmont-Ferrand...

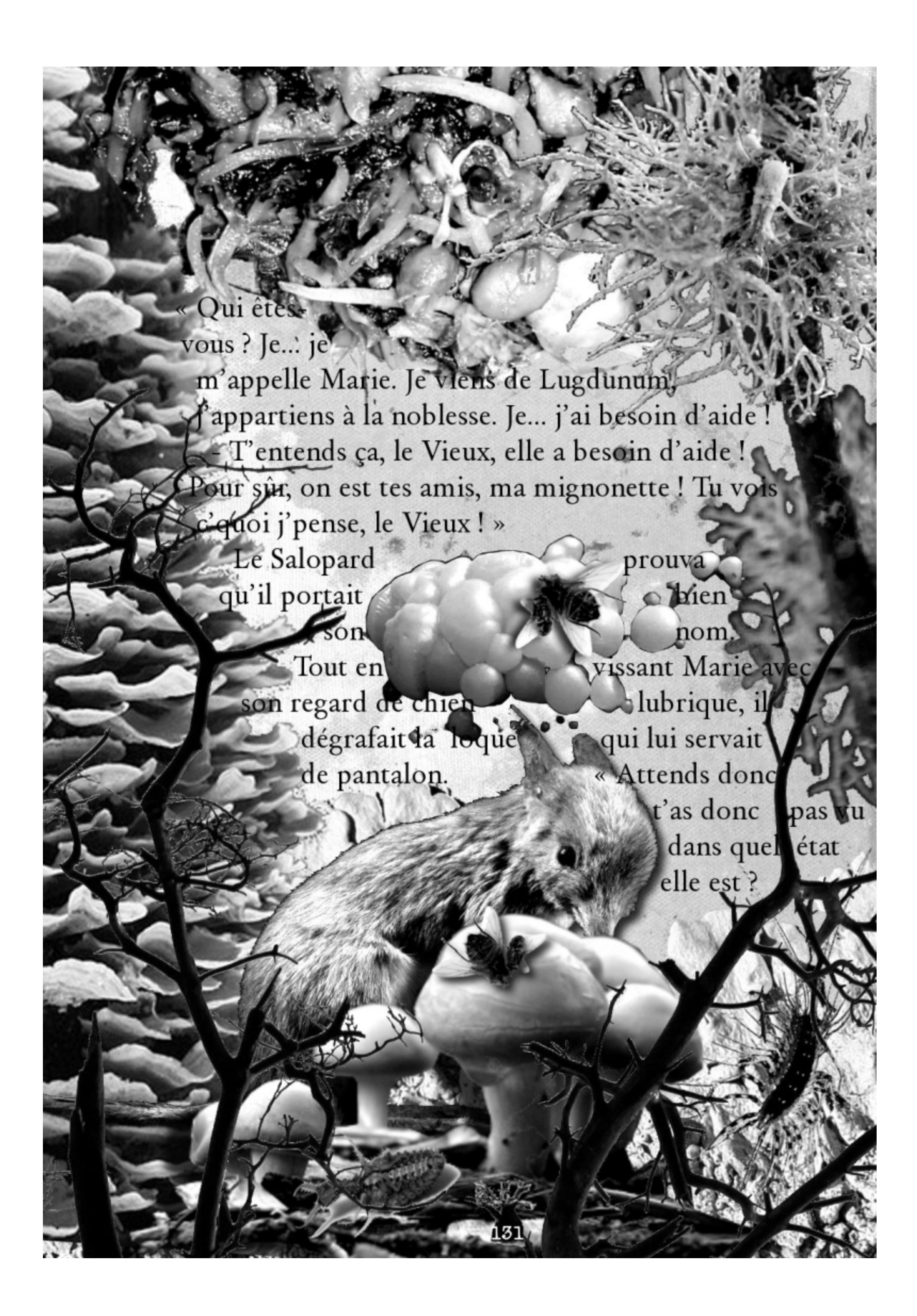


« Hé, le Vieux,
mire doncque
c'qu'on a là !
- Dis donc, le
Salopard, on
dirait qu't'as
fait une saprée
découverte ! »

A ces paroles étrangères, Marie tressauta. Deux hommes la regardaient. Ils étaient d'abord très flous. Elle fit le point et vit à quoi ils ressemblaient. Il y avait le Salopard, un grand échalas, puant comme dix blaireaux. Il flottait dans des vêtements trop grands et - pour sûr - pris sur des cadavres, cousus entre eux avec un talent d'imbécile. Et puis par-dessus un t-shirt usé jusqu'à la corde, avec les restes d'un dessin, genre dessin d'enfant schizophrène, avec des monstres et des seringues et des bouches et cette inscription : GRIEF. Il pointait un antique fusil à baïonnette, mine de se méfier. Une gueule de travers broussaillée d'un poil noir, un œil borgne et l'autre torve, des chicots jaune pisse plantés au hasard dans sa bouche.



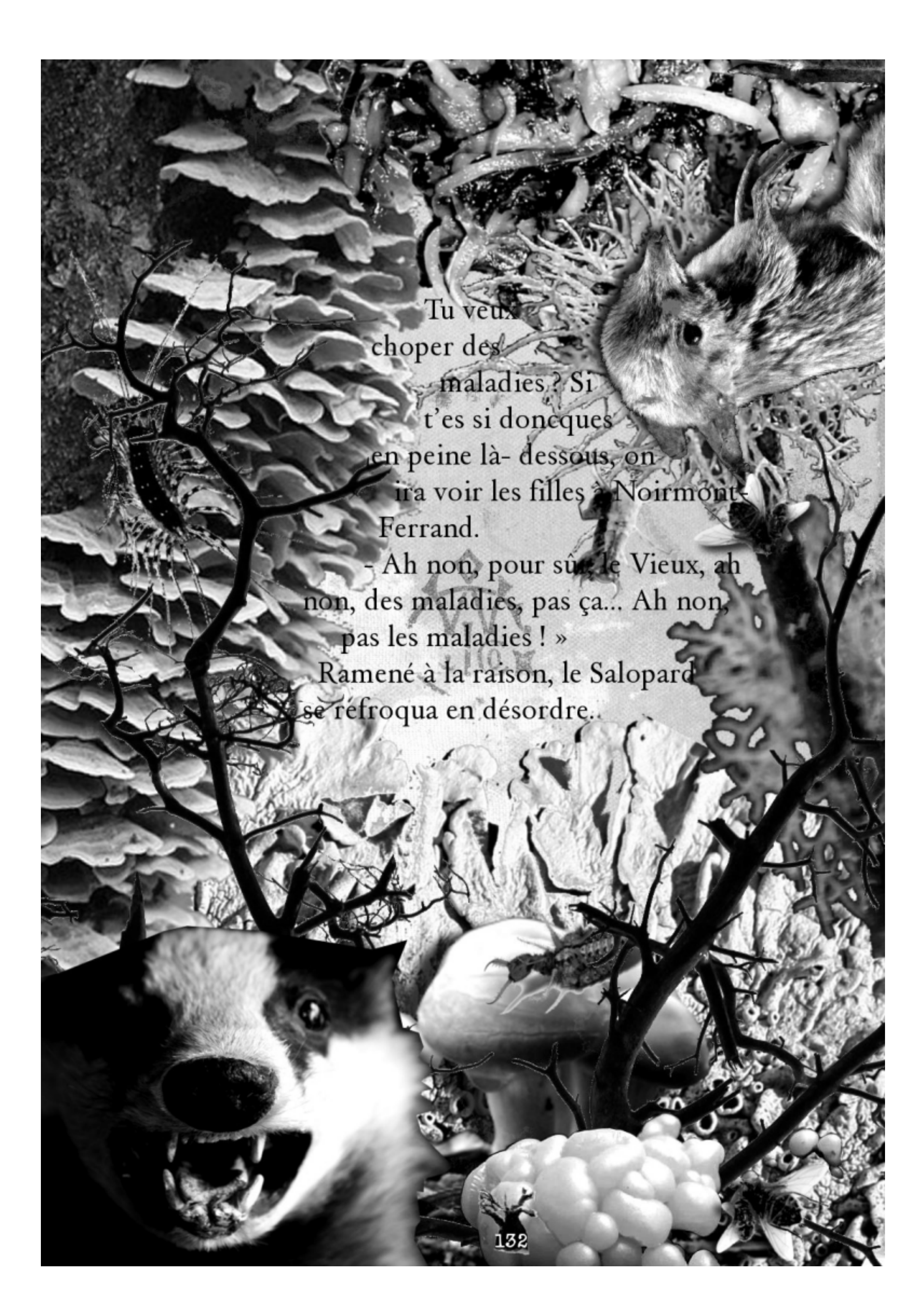
Et
ensuite,
le Vieux, Il était
plus petit, des frusques
paramilitaires plus à sa taille, avec en sus du cuir bien travaillé mais pas verni et un genre de casquette de trappeur. Il traînait un travois, dont les nœuds et le contenu trahissaient son expérience de la vie forestière. Le Vieux restait en retrait, disant trop rien. Son regard de fouine montrait bien qu'il portait le cerveau pour les deux. Il avait un visage sans âge, des cheveux gris, une barbe d'une semaine. Il avait l'air si intelligent que ça en faisait froid dans le dos. D'instinct Marie déduisit que le couteau de chasse à sa ceinture ne servait pas qu'à travailler les cuirs.



« Qui êtes-vous ? Je... je m'appelle Marie. Je viens de Lugdunum, j'appartiens à la noblesse. Je... j'ai besoin d'aide !

– T'entends ça, le Vieux, elle a besoin d'aide ! Pour sûr, on est tes amis, ma mignonette ! Tu vois c'quoi j'pense, le Vieux ! »

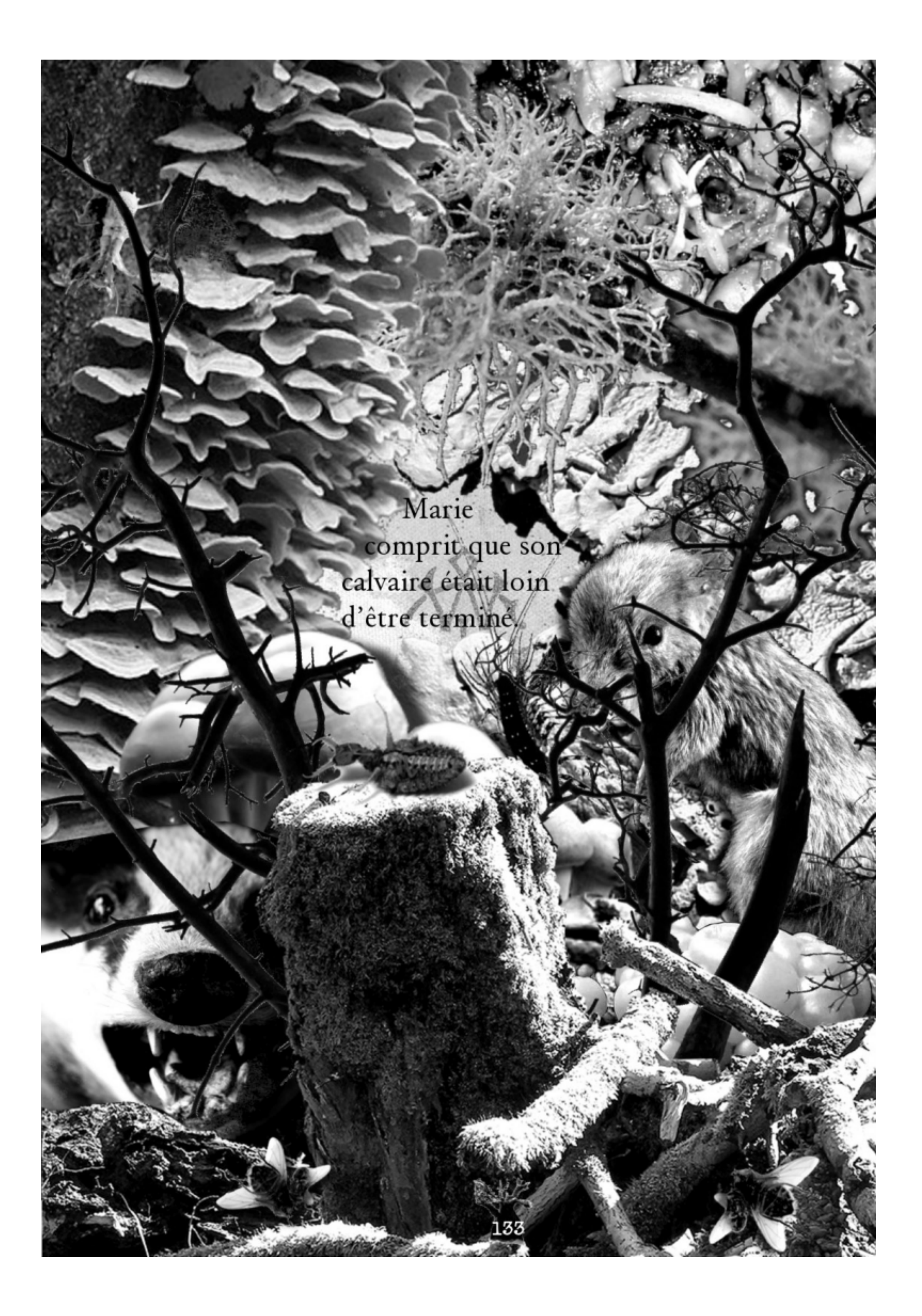
Le Salopard prouva qu'il portait bien son nom. Tout en vissant Marie avec son regard de chien lubrique, il dégrafait la loque qui lui servait de pantalon. « Attends donc t'as donc pas vu dans quel état elle est ?



Tu veux choper des maladies ? Si t'es si doncques en peine là- dessous, on ira voir les filles à Noirmont-Ferrand.

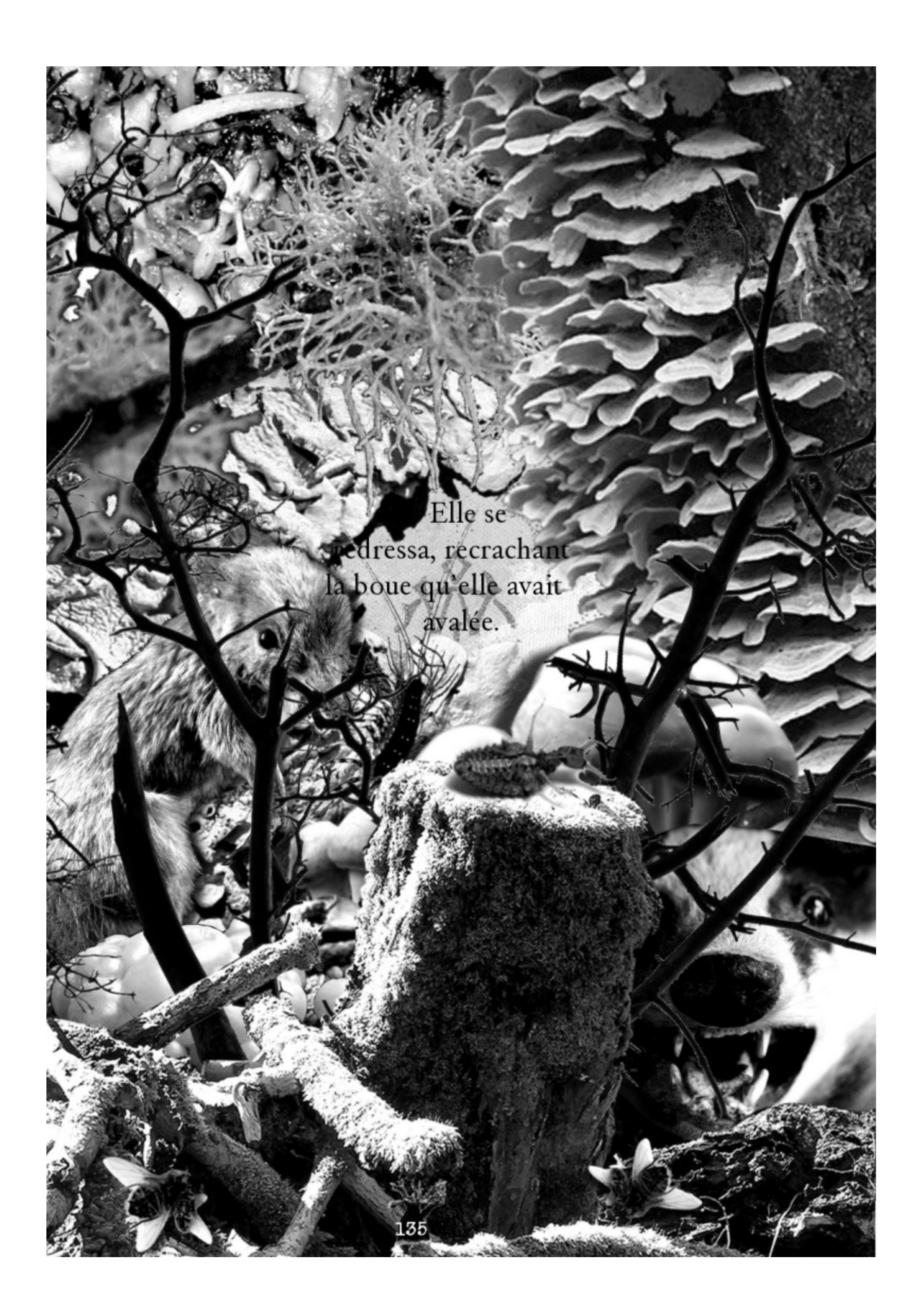
- Ah non, pour sûr, le Vieux, ah non, des maladies, pas ça... Ah non, pas les maladies ! »

Ramené à la raison, le Salopard se refroqua en désordre.

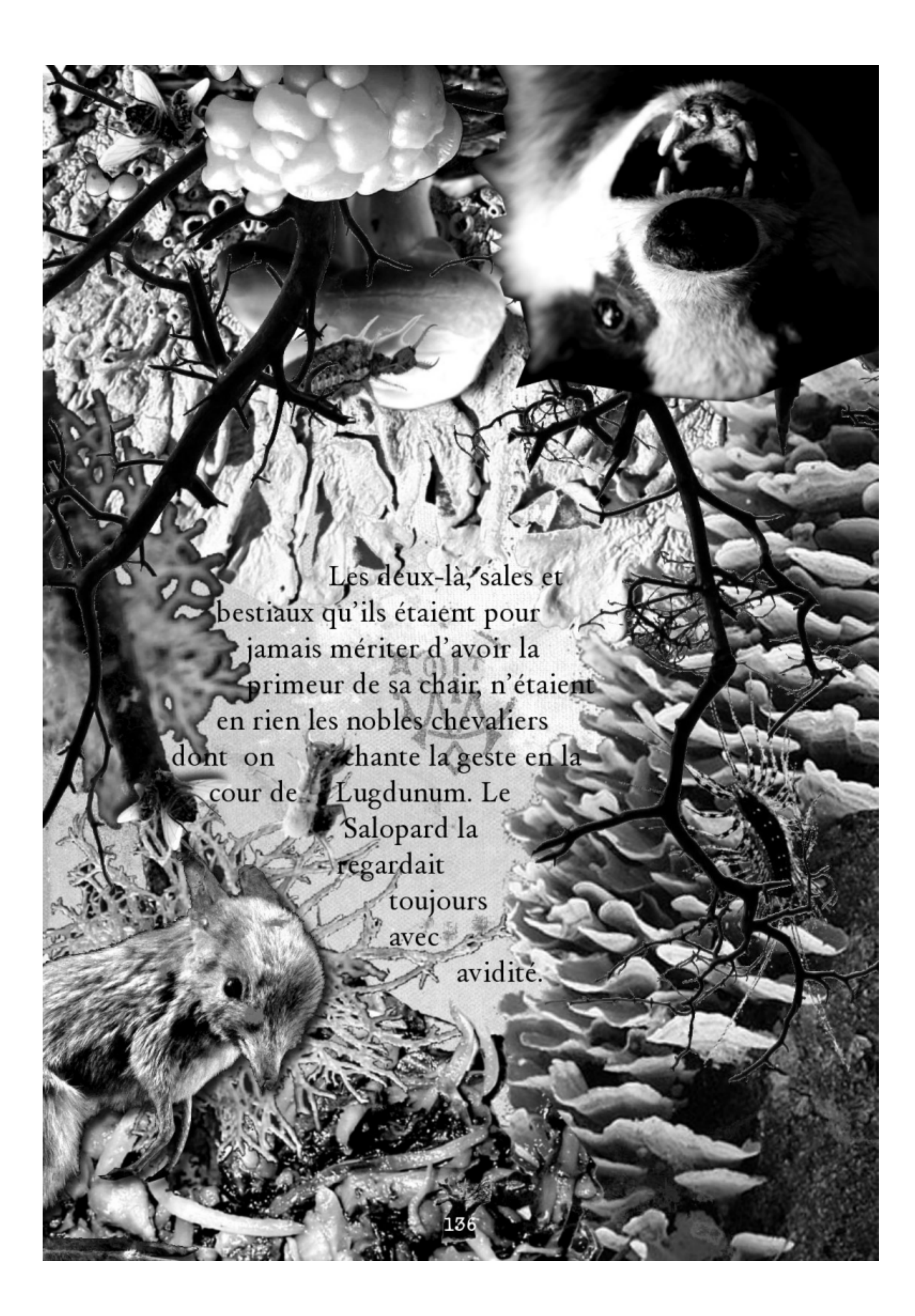


Marie
comprit que son
calvaire était loin
d'être terminé.

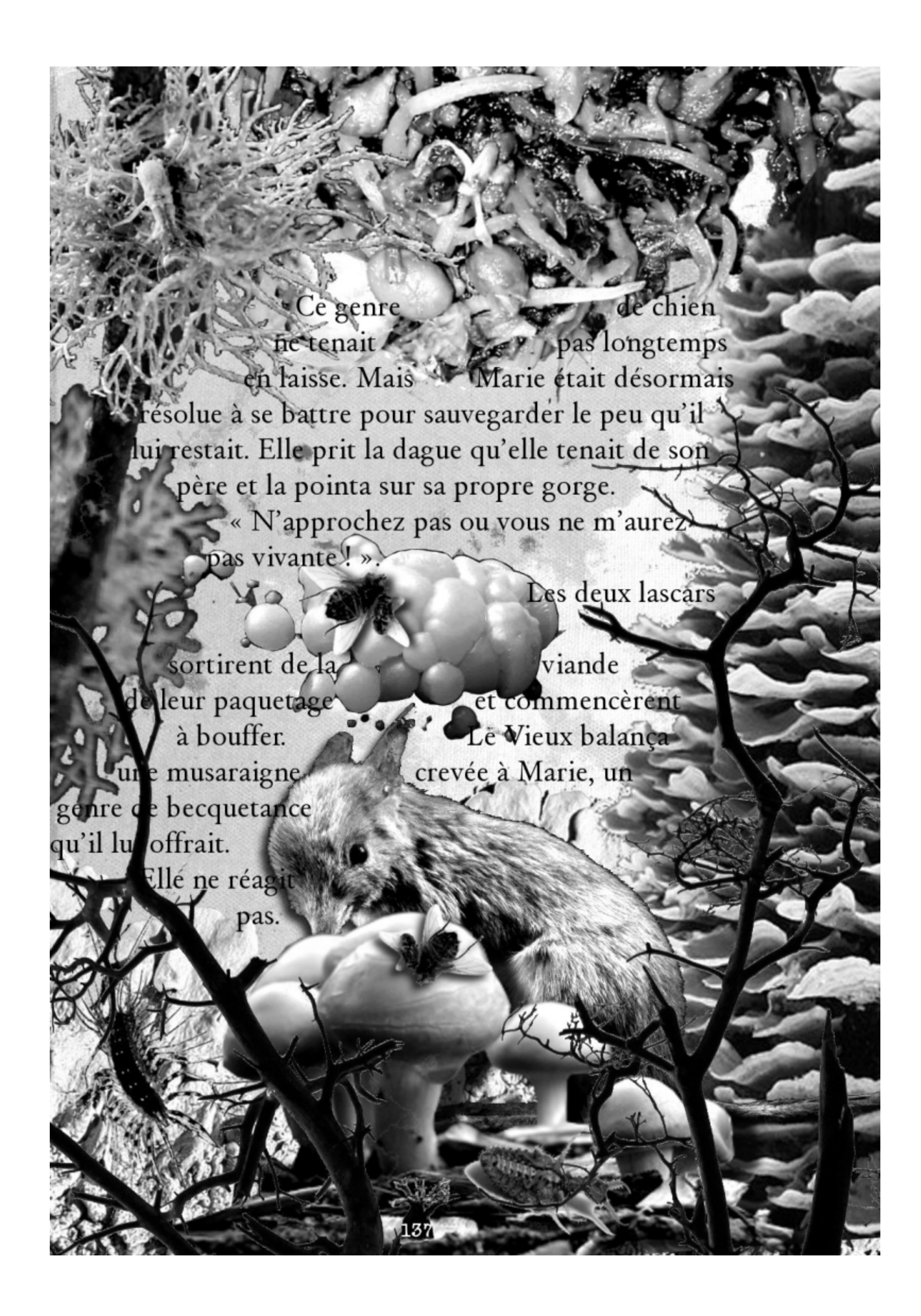




Elle se redressa, recrachant la boue qu'elle avait avalée.



Les deux-là, sales et bestiaux qu'ils étaient pour jamais mériter d'avoir la primeur de sa chair, n'étaient en rien les nobles chevaliers dont on chante la geste en la cour de Lugdunum. Le Salopard la regardait toujours avec avidité.

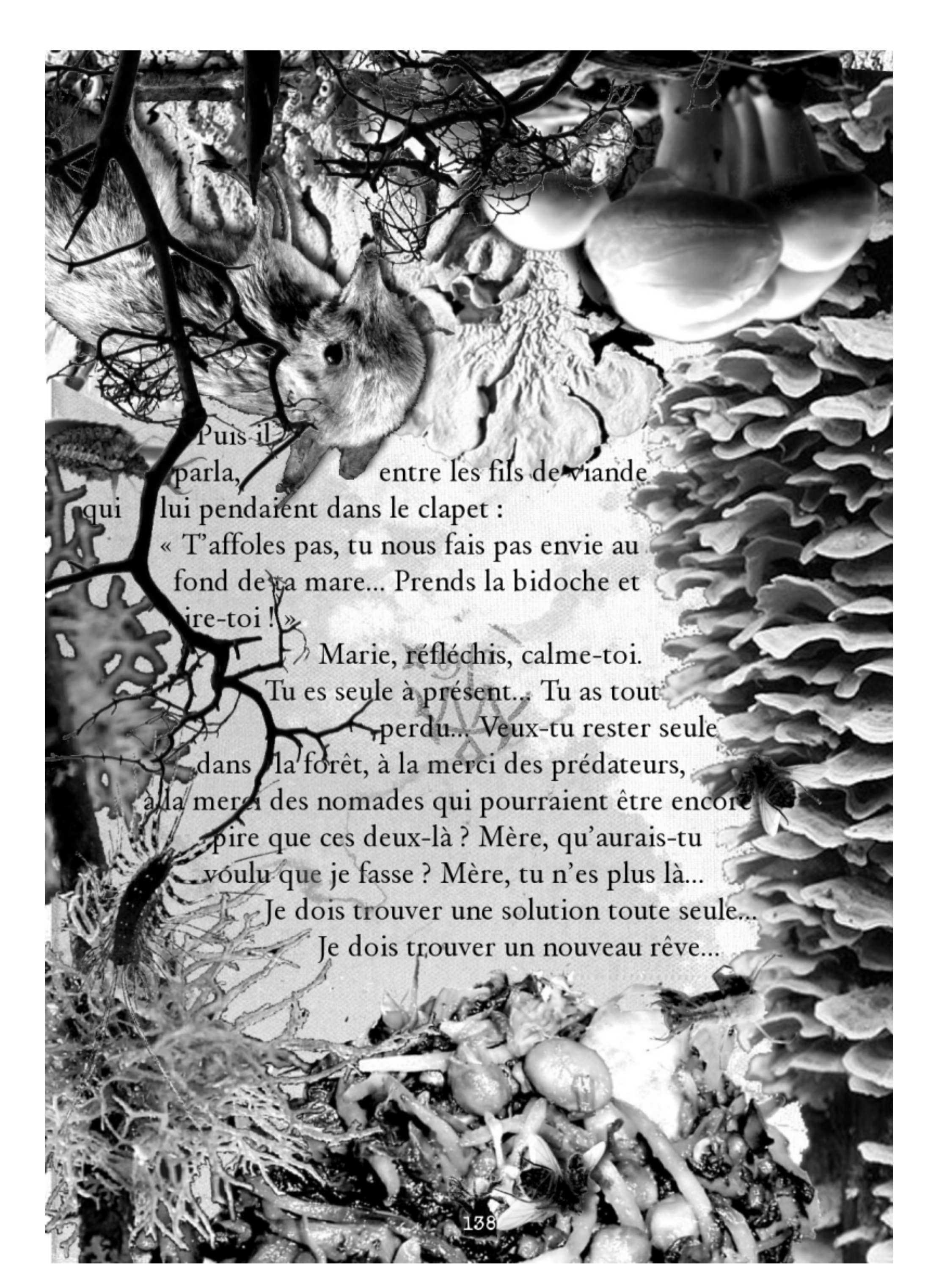


Ce genre de chien ne tenait pas longtemps en laisse. Mais Marie était désormais résolue à se battre pour sauvegarder le peu qu'il lui restait. Elle prit la dague qu'elle tenait de son père et la pointa sur sa propre gorge.

« N'approchez pas ou vous ne m'aurez pas vivante ! ».

Les deux lascars sortirent de la viande de leur paquetage et commencèrent à bouffer. Le Vieux balança une musaraigne crevée à Marie, un genre de becquetance qu'il lui offrait.

Elle ne réagit pas.



Puis il parla, entre les fils de viande qui lui pendaient dans le clapet :
« T'affoles pas, tu nous fais pas envie au fond de ta mare... Prends la bidoche et tire-toi ! »

Marie, réfléchis, calme-toi. Tu es seule à présent... Tu as tout perdu... Veux-tu rester seule dans la forêt, à la merci des prédateurs, à la merci des nomades qui pourraient être encore pire que ces deux-là ? Mère, qu'aurais-tu voulu que je fasse ? Mère, tu n'es plus là... Je dois trouver une solution toute seule... Je dois trouver un nouveau rêve...



Je ne veux pas crever avant d'avoir eu ce rêve...
Je ne veux pas crever avant d'avoir cherché à me venger des Ecorcheurs et de tous ceux qui ont détruit ma vie... Ici-bas, les rêves doivent être fous si l'on veut garder espoir.

« Attendez, ne partez pas !
- Qu'esse-tu nous veux, du fond de ta mare ?
Sûr, t'es pas dans le coin pour la promenade.
J'ai entendu la troupe d'Attila,
j'me doute ben de c'qu'ils font...
Doncques, j'me doute qu't'as plus
d'famille, ni rien qui t'rattache
encore à c'que ces trous du cul
appellent la civilisation !
(il cracha comme s'il s'en
voulait d'avoir dit un
mot sale). Mais nous,
on est pas comme
qui dirait des
bons samaritains.
Lâche-nous avec
tes problèmes.

- Attendez... Ne me laissez pas seule... On doit pouvoir s'arranger...

- Écoute... Nous, deux on taille la route depuis un sacré tapin. On est une équipe et on connaît deux types de gaziers. Ceux qui sont utiles et ceux qui servent à rien, qui sont justes des gueules de plus à gaver. Ce deuxième type de gazier, on n'en veut pas dans notre équipe...

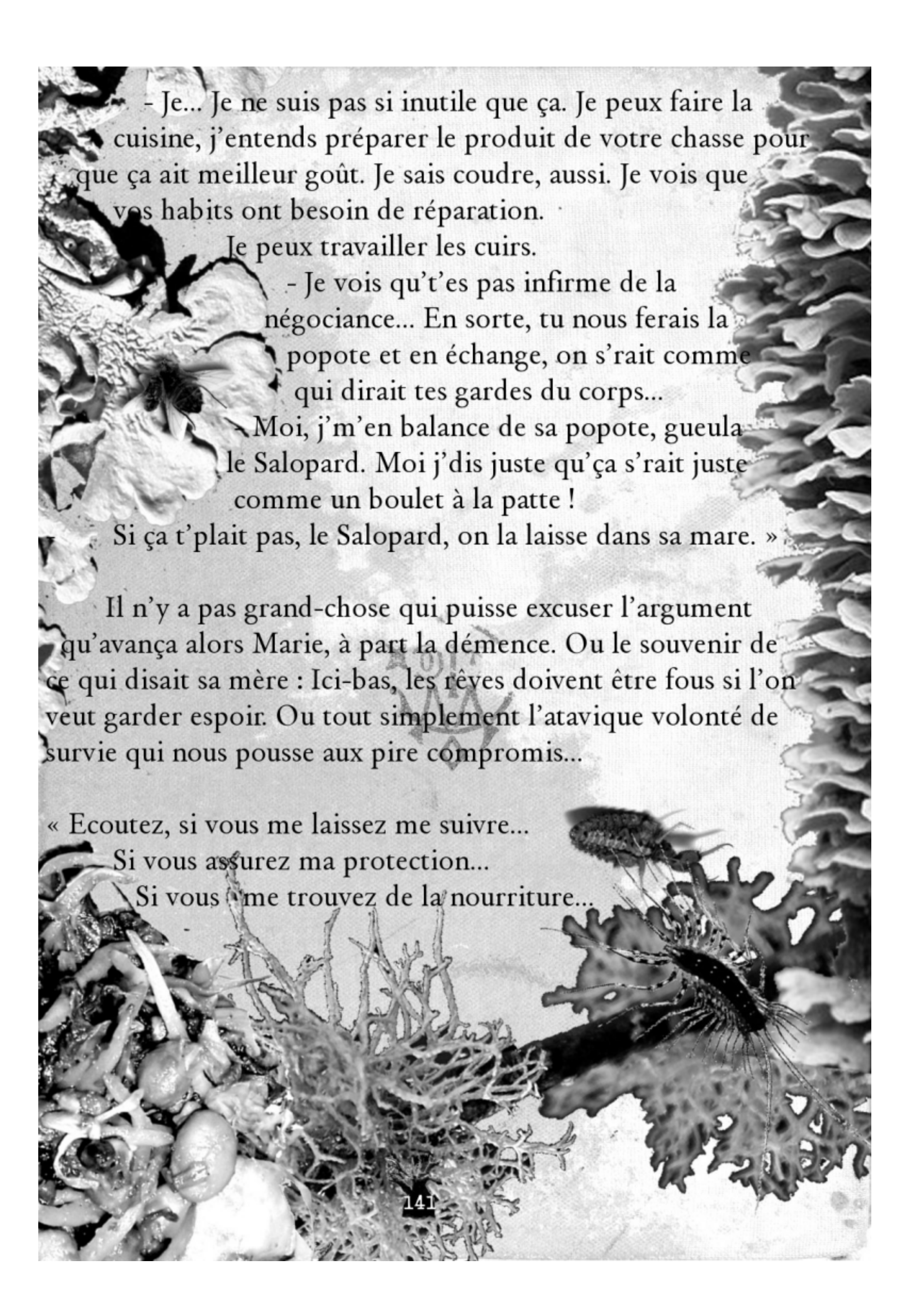
- Je... Vous allez vers Noirmont-Ferrand ?

- On va vers ousque ça me semble jugeotteux d'aller. Et ça t'concerne pas vu qu'tu s'ras pas du voyage. »

Par le Christ, ces types vont me laisser crever sur place !

« Attendez... Je ne suis peut-être pas si inutile que ça... Je... je suis de la noblesse de Lugdunum. Certains vous offriront une récompense si vous me transportez jusqu'en ville.

- Lugdunum n'existe plus.



- Je... Je ne suis pas si inutile que ça. Je peux faire la cuisine, j'entends préparer le produit de votre chasse pour que ça ait meilleur goût. Je sais coudre, aussi. Je vois que vos habits ont besoin de réparation.

Je peux travailler les cuirs.

- Je vois qu't'es pas infirme de la négociance... En sorte, tu nous ferais la popote et en échange, on s'rait comme qui dirait tes gardes du corps...

- Moi, j'm'en balance de sa popote, gueula le Salopard. Moi j'dis juste qu'ça s'rait juste comme un boulet à la patte !

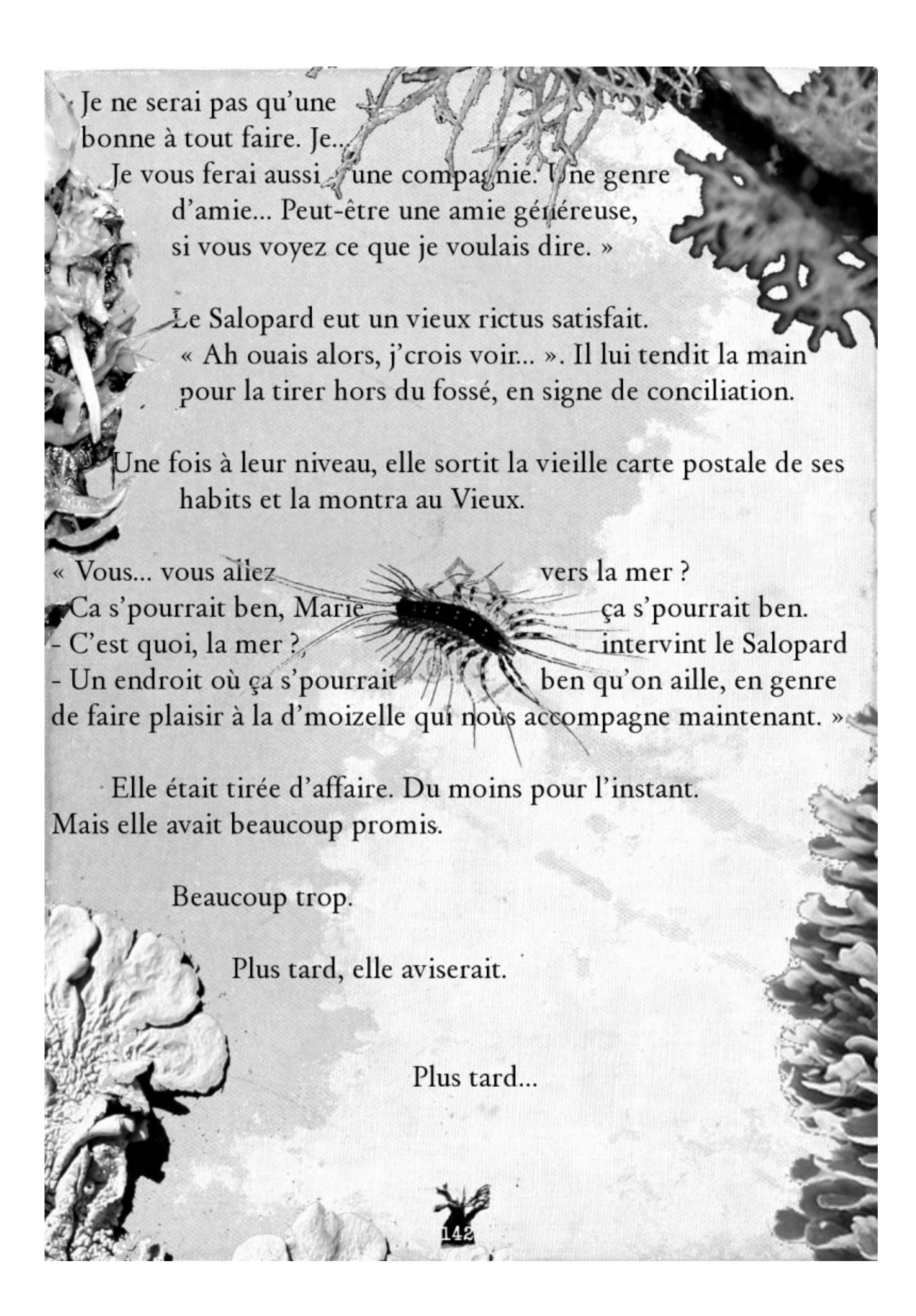
Si ça t'plait pas, le Salopard, on la laisse dans sa mare. »

Il n'y a pas grand-chose qui puisse excuser l'argument qu'avança alors Marie, à part la démence. Ou le souvenir de ce qui disait sa mère : Ici-bas, les rêves doivent être fous si l'on veut garder espoir. Ou tout simplement l'atavique volonté de survie qui nous pousse aux pire compromis...

« Ecoutez, si vous me laissez me suivre...

Si vous assurez ma protection...

Si vous me trouvez de la nourriture...



Je ne serai pas qu'une
bonne à tout faire. Je...

Je vous ferai aussi une compagnie. Une genre d'amie... Peut-être une amie généreuse, si vous voyez ce que je voulais dire. »

Le Salopard eut un vieux rictus satisfait. « Ah ouais alors, j'crois voir... ». Il lui tendit la main pour la tirer hors du fossé, en signe de conciliation.

Une fois à leur niveau, elle sortit la vieille carte postale de ses habits et la montra au Vieux.

« Vous... vous allez vers la mer ?
- Ca s'pourrait ben, Marie ça s'pourrait ben.
- C'est quoi, la mer ?, intervint le Salopard
- Un endroit où ça s'pourrait ben qu'on aille, en genre de faire plaisir à la d'moizelle qui nous accompagne maintenant. »

Elle était tirée d'affaire. Du moins pour l'instant.
Mais elle avait beaucoup promis.

Beaucoup trop.

Plus tard, elle aviserait.

Plus tard...

HISTORIQUE

Autopsie d'un continent

"Ce sont les vainqueurs qui écrivent l'histoire.
Mais ils n'ont rien écrit du tout."

La Préhistoire : « le Massacre des Cavernes ».
Les hommes de Cro-Magnon et les hommes de Neandertal se côtoient en Afrique. Les hommes de Neandertal sont plus intelligents mais moins forts et se reproduisent beaucoup moins vite. Ils sont quasiment anéantis par les hommes de Cro-Magnon, qui deviennent la race dominante sur Terre. Les Neandertal survivants profitent de leur ressemblance physique avec les Homo Sapiens pour survivre parmi eux dans la clandestinité. Les deux espèces ne sont pas interfertiles.

Histoire contemporaine :
Les Neandertal occupent de nombreux postes importants dans la société humaine. Ils sont organisés en loges secrètes regroupées sous le terme de "Confrérie des Masques d'Or". Léonard de Vinci, Jules César, Vasco de Gama, César Borgia, Aleister Crowley ou encore Albert Einstein auraient été des Neandertal.

1942 : « La conférence de Cambridge ».
Réunion secrète de Neandertal du monde entier. Ils identifient Hitler comme chef de la Loge Noire, une secte Neandertal dont le but est d'anéantir la race humaine. Ils décident que son projet est démentiel et mettent toute en œuvre pour que l'Allemagne perde la guerre.

2020 apr. J-C :
L'Europe devient un Etat fédéral. Mr. Sarkozy en devient le premier président.

2100 apr. J-C :
Création d'un Etat semi-indépendant sur la Lune, sous tutelle Européenne. Début de la colonisation de Mars, sous tutelle américaine. Les stations orbitales sont légion et dépendent de différents pays.
Sur Terre, le réchauffement climatique et la pollution font des ravages. Les Etats- Unis capitalistes et la Chine communiste n'ont toujours pas ratifié le protocole de Kyoto. L'Europe, en revanche, pratique une politique de développement durable. En Afrique et au Proche-Orient, la pénurie d'eau
engendre des guerres sanglantes pour le contrôle des ressources.
La Méditerranée diminue en volume du fait de l'irrigation effectuée sans contrôle sur ses fleuves affluents.

2120 :
La Suisse se retire de l'Union Européenne (elle n'y aura adhéré que 30 ans) et instaure une dictature environnementale sur son territoire. Les pays du Maghreb sont acclamés pour leurs régimes démocratiques, alors que le reste de l'Afrique et du Proche Orient croule sous les dictatures islamistes ou tribales.
La vente d'organes est reconnue comme légale aux USA.

2130 : Le Crack de Qatar.
L'ONU annonce officiellement l'épuisement total des énergies fossiles de la Terre. Une guerre civile éclate sur Mars. De nombreuses stations orbitales s'affranchissent de leurs Etats tutélaires. L'Europe roule à 100% aux biocarburants. 70% de l'électricité produite provient d'énergies renouvelables.

Développement de la « technologie éternelle » : l'innovation se tourne résolument vers la durabilité des objets et de leurs énergies. On conçoit des piles et des ordinateurs avec plusieurs siècles d'autonomie.

2140 : 3ème Guerre Mondiale.
Motivation principale : le contrôle des ressources énergétiques et alimentaires. Les Etats-Unis s'allient à la Chine.

2145 : la coalition sino-américaine gagne la Guerre.
Les perdants sont démilitarisés. L'Europe de l'Ouest passe sous contrôle américain et l'Europe de l'Est sous contrôle chinois. L'Europe perd son siège à l'ONU mais reste un gouvernement fédéral, mis sous tutelle pour une durée indéterminée.

2150 : début du plan « Grenier Planétaire ».
Les vainqueurs imposent à l'Europe de développer l'agriculture de la façon la plus intensive possible avec trois finalités : nourriture, matière première,
énergie. Evidemment, les Etats-Unis et la Chine en prélèveront une majeure partie, car leur propre environnement, complètement sinistré, est inapte à leur assurer l'autosuffisance.

2160 :
La montée progressive des eaux, due au réchauffement climatique, a complètement refaçonné les littoraux du monde entier. Irvin Martin-Schlauss établit une corrélation entre la recrudescence des évènements sismiques et l'effet de serre. La Lune est un Etat indépendant.



2170 :
Les Etats d'Amérique du Sud refusent toute ingérence des USA. La religion inca connaît un grand renouveau. Le Japon est le pays qui compte le plus de stations orbitales. La Lune passe sous son contrôle. Grande mortalité (famine, épidémies) en Afrique et en Asie. L'Europe n'est plus qu'une vaste
ferme. Elle conserve son gouvernement, qui collabore plus ou moins de bonne grâce avec l'occupant. Début de la Guerre Froide entre les USA et la Chine.

2175 :
L'innovation génétique est déclarée « priorité nationale » en Europe. Les champs de maïs font dix mètres de haut, le cochon moyen pèse 800 kg.

2180 :
Seung Kevorkian, d'origine sino-roumaine, devient gouverneur d'Europe de l'Est. Complètement corrompu par Shub-Niggurath, il manœuvre pour
influencer la recherche en génétique.

2182 :
Naissance du mouvement nationaliste Néo- Russia qui vise à faire renaître la Russie de ses cendres. Néo-Russia entame des actions de bioterrorisme à
grande échelle : la Panlèpre ravage la Sibérie de part en part.

2185 :
Début des recherches sur la mémoire cellulaire en Suisse. L'énigmatique Gustav Yelking devient président de l'Europe.

Ce diplomate doté d'un charisme inouï, freine l'influence des USA et de la Chine. Il a un goût prononcé pour les costumes de couleur jaune. En réalité, il est un avatar d'Hastur, bien décidé à plonger le monde dans le Chaos. Il fonde l'Ordre K, financé par des multinationales. Cette agence terroriste va agiter l'Europe jusqu'en 2200, sous couvert d'activités intégristes ou nationalistes.

2187 : Le dernier tabou.
Léopold Grümberg élabore un procédé visant à recycler les cadavres en nourriture humaine. Son brevet est refusé par les USA : « L'Europe peut encore nous nourrir pendant 1000 ans ».



Face à la sinistrose qui gagne leur pays, les jeunes américains se réfugient dans des réalités virtuelles toujours plus innovantes. Développement de la technologie emocore, qui permet de télécharger des émotions réelles ou simulées. Eu égard aux nombreux cas d'accidents, seuls les USA légalisent l'emocore.

2190 :
Lord Aldous Chamberlain élu premier ministre du Royaume-Uni. Il s'agit d'un Neandertal, chef de la Loge de Cinabre, qui vise à plonger l'humanité dans le marasme pour se venger du Massacre des Cavernes

2195 : Darmancourt président de la France.
Il est secrètement opposé à l'ingérence américaine et met en place des mouvements de résistance et de sabotage. William Patterson est nommé Gouverneur d'Europe de l'Ouest. Contrarié entre son patriotisme américain et son admiration pour l'Europe, il peine à gérer la collaboration entre les deux nations et sombre rapidement dans la paranoïa.

2197 :
Des Neandertal de la Loge de Cinabre, infiltrés dans le mouvement Néo-Russia, créent un virus qui attaque les fonctions mémorielles du cerveau humain. Ils y ajoutent un cocktail d'agents mutagènes touchant spécifiquement la race humaine et pas les Neandertal. Ils fixent le tout dans une bombe nommée "Alexandre II". Son explosion pourrait provoquer des ravages à l'échelle d'un continent.



2198 :
Lord Aldous Chamberlain s'empare de plusieurs missiles Alexandre II. Il en équipe secrètement plusieurs appareils de la Royal Air Force.

En Europe de l'Est, de nombreux incidents génétiques sont répertoriés sous le nom de "Plaies de Budapest".

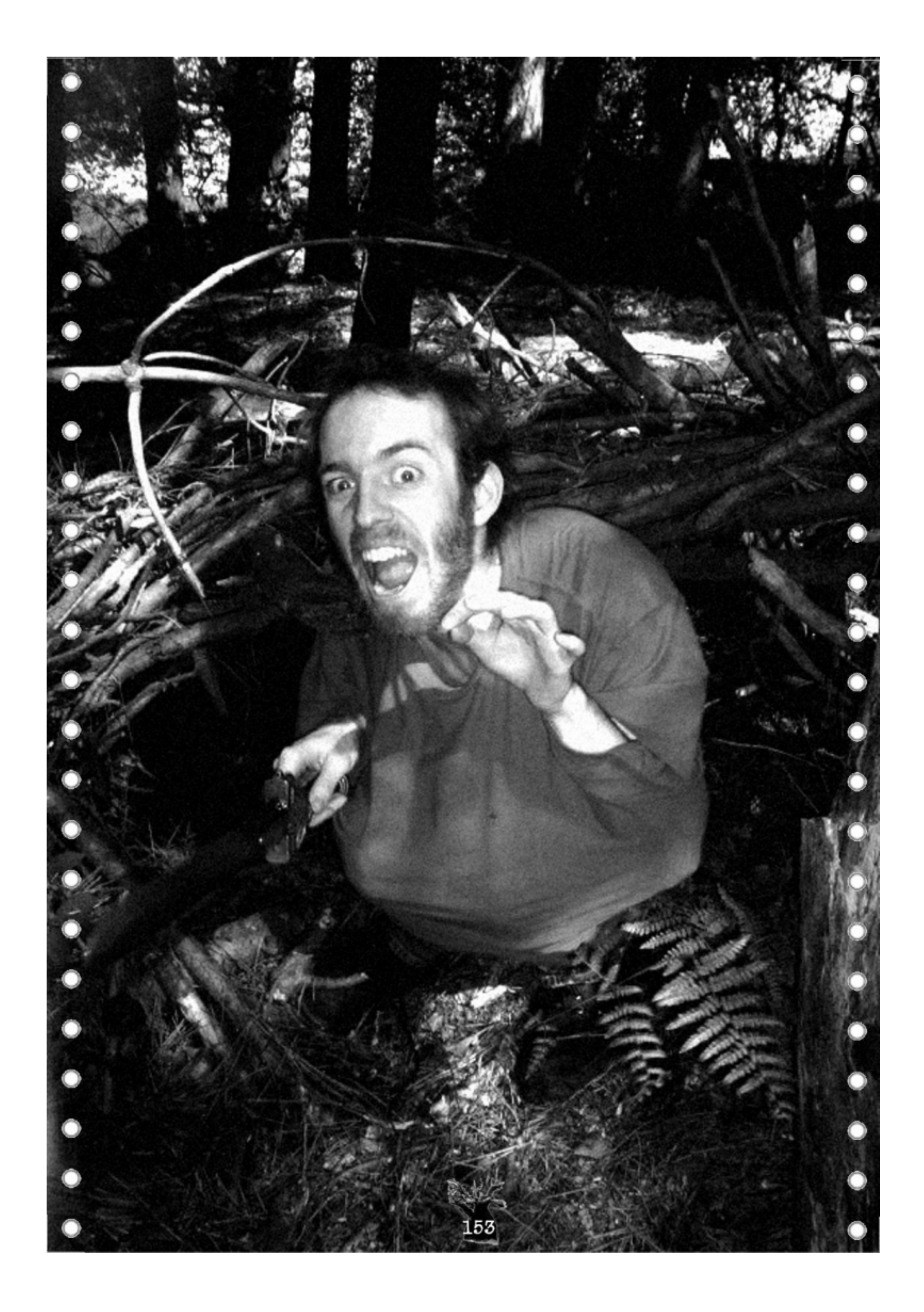
En Europe de l'Ouest, les champs de maïs font 15 mètres de haut. Les cochons ne sont plus que de gigantesques masses de chair sans yeux et sont élevés dans des cuves de liquide physiologiques.

2200 : "C-Day : le Jour de la Crise".
Les relations entre l'Europe et ses occupants sont au plus mal.
Réunion de crise le 22 novembre, dans un abri anti-atomique sous l'Elysée, entre Darmancourt, Lord Chamberlain, Gustav Yelking, Seung Kevorkian et William Patterson. Cette réunion tourne au désastre.
Ce collapsus diplomatique entraîne une Blitzkrieg nucléaire dans les minutes qui suivent. Les missiles nucléaires et thermiques pleuvent sur l'Europe, déclenchant, entre autres cataclysmes, une activité sismique et volcanique digne de l'Ere Primaire. Lord Chamberlain lâche plusieurs missiles "Alexandre II" sur l'Europe. Des créatures abjectes s'échappent des laboratoires génétiques en flammes. C'est la fin de la civilisation européenne.

2201 :

Les quelques survivants sortent de leur abri antiatomiques. Les effets des Missiles Alexandre II se font sentir : beaucoup éprouvent des symptômes proches de la Maladie d'Alzheimer. La radioactivité provoque d'horribles mutations physiques. Quand ils arrivent à la Surface, ils se rendent compte que la végétation a repoussé. Mais sous une forme grouillante et nuisible. L'air est presque irrespirable, une chape de nuages chimiques recouvre le ciel entier. Un rescapé, en sortant de son abri antiatomique dans le Massif Central, contemple le paysage. Les secousses sismiques ont complètement bouleversé le relief. Il déclare alors : "Mes amis, ce n'est plus la France que nous avons sous les yeux : c'est Mille Vaux !".





HISTORIQUE-2ème partie :
DEUX SIECLES D'ENFER VERT

« Si je croisais Darwin,
j'aurais deux mots
à lui dire... »
Un survivant.

Satisfait du devoir accompli, Gustav Yelking, alias le Roi en Jaune, disparaît de la circulation. Ou plutôt, il redevient Hastur et retourne bouillonner sur Aldebaran la rouge, jusqu'au jour où les astres seront à nouveau propices (et ils le seront 200 ans plus tard... A suivre).

Seung Kevorkian retourne en Roumanie et devient un nosferatu, fondant une lignée de vampires entièrement dévoués à Shub-Niggurath.

Shub-Niggurath étend son essence à travers tout le sous-sol de Millevaux...

« L'Europe ne répond plus. Elle ne pourra plus vous nourrir. Je vous recommande de ne pas céder à la panique » : voici en gros les termes du président américain Walter Jones III lors de son dernier discours officiel avant son suicide.

2201 : Réveil des Cruach'on, les Vers Architectes.

Ces créatures surgies d'une autre dimension avaient asservi l'humanité pendant la Préhistoire, avant d'être plongées dans un profond sommeil au sein de leurs cités souterraines. Les secousses sismiques commencent à les réveiller. Ils mettront 200 ans pour reprendre leurs activités.

2202 : La Chute de Paris.

La bombe à impulsions paradoxales lancée sur Paris par la Chine ouvre une faille dimensionnelle. Les Hapts, des créatures extra-dimensionnelle, envahissent la surface mais ne peuvent accéder aux souterrains ou sortir de l'agglomération.

La Surface est déclarée zone interdite, les habitants se réfugient dans le gruyère souterrain et rebâtissent une nouvelle ville : Métro, qui deviendra la ville à la fois la plus peuplée et la plus anarchique de Millevaux. Être banni à la surface est le pire châtiment qui puisse exister.
2203 : Suicide de Lord Aldous Chamberlain.
2% des européens ont survécu (le pourcentage est identique pour les Neandertal). Les dernières infrastructures et ressources encore debout sont la cible de revendications et de pillages. L'Italie et la France se disputent le Delta du Rhône. La guerre se conclura à coup de missiles thermiques : le Delta du Rhône n'appartiendra à personne et deviendra un no man's land.
Aucun gouvernement n'arrive à se reformer, l'anarchie est partout. Exception notable de la Suisse, qui ferme ses frontières et accueille les réfugiés avec du plomb.

2204 :
Guerre civile aux USA, en Chine et au Canada.
La superficie des terres arables dans ces pays a été divisée par 50 depuis l'an 2000. En cause : la pollution des sols, l'assèchement des nappes phréatiques, l'extension incontrôlable des villes et des industries, le laisser-aller depuis l'époque « Grenier Planétaire ». C'est donc une armée de crève-la-faim qui assiège Washington. « Nous avons un plan, annonce la Maison Blanche. C'est une épreuve que Dieu nous envoie. Les moins utiles d'entre nous doivent mourir pour laisser la place aux élites, qui ont mérité leur nourriture ».



2205 :
L'Ere Fratricide. Elle durera 5 ans aux USA, décimant la population.
En Europe, les tentatives de défrichage échouent : la flore qui s'est développée est trop agressive. Quelles en sont les causes ? Les bombes mutagènes ? Une adaptation spontanée à un environnement hostile ? Des spores échappées des laboratoires de recherche génétique ? L'essence de Shub-Niggurath qui pervertit tout ?

2210 : Soleil Vert.
Tel est le nom du nouvel aliment universel en tablettes que distribue le gouvernement américain pour rétablir la paix civile. La recette est secrète et le peuple, trop heureux de remplir son assiette, ne pose pas de questions. Bientôt, seules les couches les plus riches de la société auront accès à d'autres types d'aliments, comme des micro-algues ou des steaks de bactéries agglomérées.
2215 :
La Chine résout ses problèmes de malnutrition en annexant toute l'Asie de l'Ouest pour en faire son grenier à riz. Les scientifiques du Parti découvrent l'influence de Shub-Niggurath en Europe et font en sorte que l'« Incident Naturel » ne se reproduise pas en Asie de l'Ouest.

2216 :
Des tentatives de communautés échouent en Europe. Faute de pouvoir défricher, aucune agriculture n'est possible : l'humanité devra vivre de chasse et de cueillette. Mais les proies sont souvent plus dangereuses que les chasseurs... L'amnésie collective gagne la population entière et elle est héréditaire. Troubles de la mémoire à court terme, effacement de la mémoire à long terme.



On oublie rapidement comment utiliser les technologies les plus développées. Les quelques archives techniques qui subsistent sont inexploitables car ceux qui les consultent sont trop mentalement diminués.

2217 : le Mur de la Honte.
Les USA et la Chine ont été contactés à plusieurs reprises par des européens qui réclamaient de l'aide. Voici leur réponse : ils érigent un gigantesque mur de béton à charge électromagnétique autour de l'Europe, la coupant du reste du monde. Les nuages chimiques au-dessus de Millevaux coupent toute communication satellite et le mur fait le reste. Des croiseurs sur l'Atlantique et des régiments au pied des Monts Oural s'assurent que rien ni personne ne sort.
Millevaux s'étend du Maghreb à la Scandinavie, de l'Angleterre aux Monts Oural, d'Israël à la Mer Noire. Les USA la renomment « Wilderness » ou « Le Cauchemar de Thoreau ».
Toute incursion sur ce territoire est illégale et punie de mort. C'est le début d'un blackout de 180 ans.

2218 :
Fondation du Centre Espoir, laboratoire de recherches avancées en Suisse, dont le but est d'améliorer la vie sur Millevaux. Elaboration d'un sérum activateur de la mémoire cellulaire (mémoire stockée dans l'ADN des mitochondries). Le sérum est distribué aux élites suisses, les sauvant du Syndrome de l'Oubli. La Suisse ferme encore plus ses frontières et ne diffuse pas le sérum à l'extérieur.

2220 :
La Confrérie des Masques d'Or déclare la Loge de Cinabre hors-la-loi. Ses derniers membres sont assassinés.

Les Confrères, qui n'ont pas de problème d'amnésie, s'engagent à aider les humains à rebâtir une civilisation, tout en gardant leur existence secrète.

2230 : La France compte 2 millions d'habitants.
La plupart des technologies du deuxième millénaire sont hors d'usage (ou impossibles à assimiler par les humains). Il subsiste cependant des objets mécaniques ou électriques dotés de « technologie éternelle ». La forêt recouvre le continent entier, à l'exception notable du No Man's Land (ancien delta du Rhône), du nord de la Scandinavie (trop froid) et de Venise (entourée d'un désert de sel depuis le retrait de la Mer Méditerranée).

2240 : Fondation douloureuse de la Caste des Veilleurs,
société secrète humaine qui a pour but de traquer et détruire les Horlas.

2243 :
En suisse, le clone du Patriarche du centre Espoir succède à son original. C'est le début d'une dynastie clonique de scientifiques en suisse. Les clones disposent de la mémoire de leurs originaux grâce au Sérum de mémoire cellulaire.

2245 :
Le peuple américain découvre que le Soleil Vert est fabriqué avec les cadavres humains selon le procédé de Léopold Grümberg. Après quelques
mouvements d'humeur, la population se calme et se résigne à continuer d'en manger plutôt que de mourir.



2250 :
Disparition de toute société civilisée en Europe, hormis la Suisse (renommée Confédération Helvétique) et la Scandinavie.

2270 :
L'origine de Millevaux a disparu de la conscience collective. Pour les gens, la forêt est présente de toute éternité. On ne sait pas expliquer l'origine des artefacts et des archives technologiques. On les appelle des Reliques.

2280 :
Disparition quasi-totale des grandes religions monothéistes à Millevaux, remplacées par 60% d'ignorance du divin, 5% d'athéisme, 30% de paganisme et d'animisme et 5% de culte voué aux Horlas.



2320 :
Menée clandestinement par les Confrères, la civilisation humaine se rebâtit lentement sur un modèle féodal autour de la Mer des Tyrans (ex- Méditerranée). Ce sont des gens qui se font passer pour nobles (en usurpant des noms illustres) qui tiennent les rênes du pouvoir. Contacts brefs avec le continent africain, qui a rejeté le modèle occidental pour retourner au tribalisme. L'anarchie demeure toujours en Europe du Nord. Il est rare de rencontrer une communauté organisée de plus de 2000 personnes.



2340 :
On recommence à manufacturer des outils d'un niveau technologique médiéval. Certaines élites ont accès à des reliques comme des ordinateurs ou des véhicules à moteur. Cependant ils ont bien du mal à les conserver en état de marche !

2350 :
La communication entre grandes villes s'établit par les Voies Déchues (anciennes autoroutes pas entièrement couvertes de forêt).

2355 :
La religion catholique renaît de ses cendres et s'associe à la noblesse régnante.

2360 :
Fondation de la cité démocratique de Lugdunum (ex-Lyon), de Moutarde (ex-Dijon) et de la cité seigneuriale d'Axe-en-Vengeance.

2370 : Troubles séditieux en Asie de l'Ouest.
La Chine, forcée de se concentrer sur ses vassaux, annule son projet d'annexion du Japon

2380 :
Plusieurs grandes civilisations de type antique ou début renaissance se côtoient.

2383 : Indépendance de Mars.
C'est la fin d'une longue guerre civile avec les USA. Les colons ont gagné la guerre en faisant appel à des forces occultes (Opération Ultima Thulee, invocation de Shub- Niggurath sur Mars).

2385 : Innocent XVIII,
Neandertal et chef de la Loge Noire est sacré pape à Rome. Il est entièrement corrompu par Shub-Niggurath.

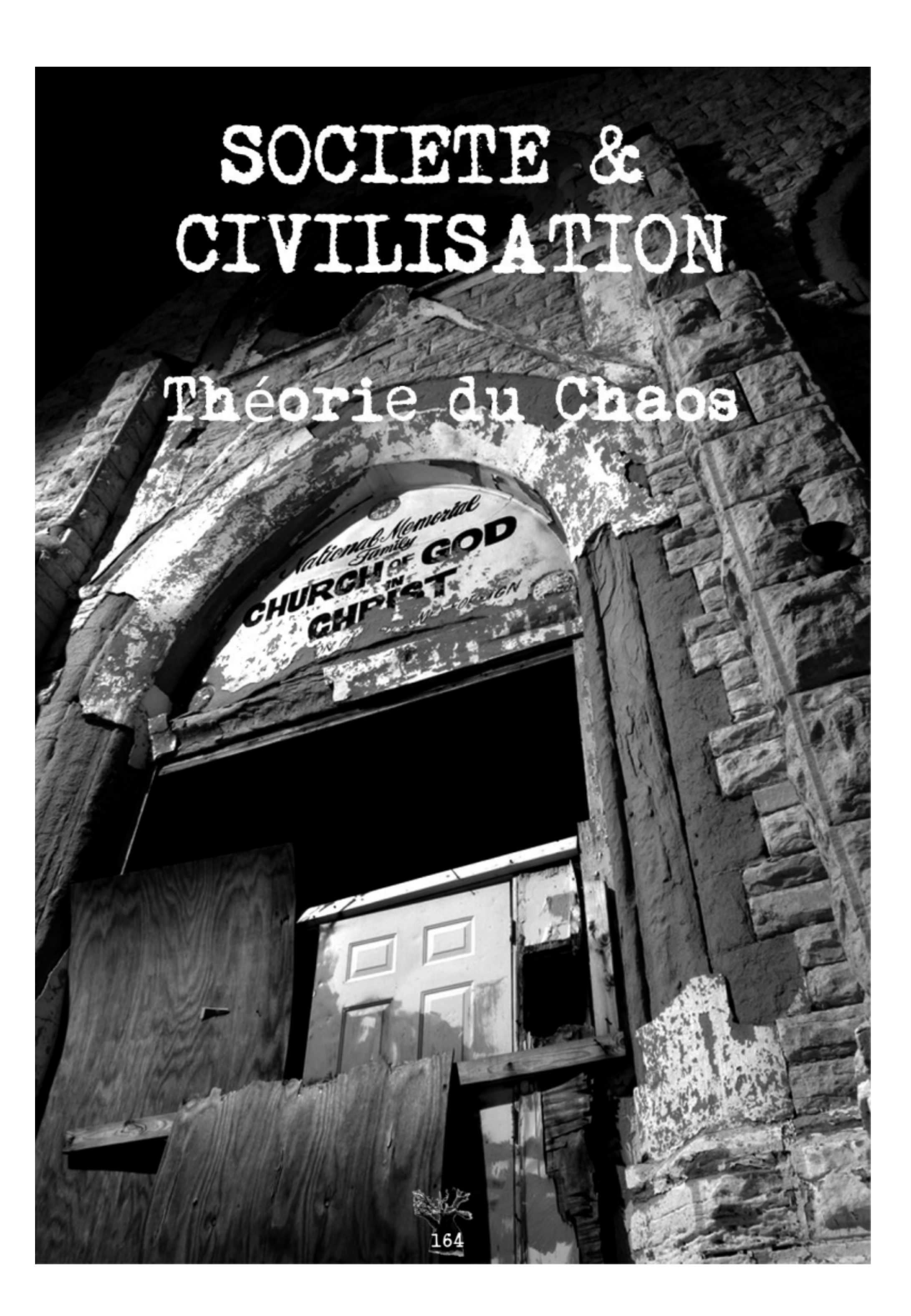
2386 :
Le colonel Boutefeu fonde une ville- garnison à Noirmont-Ferrand, en face des Morts- Plateaux, zone hantée par les Horlas

2390 : Retour du Roi en Jaune
dans les profondeurs de Metro. Il se manifeste lors du Mardi-Gras.

2391 : La Caste des Nettoyeurs,
une secte nihiliste, massacre les pauvres et les infirmes dans la cité de Métro, avec l'approbation des Notables de la ville.

2397 : L'émission emocore « Videodrone »
envoie des citoyens américains dans Millevaux, câblés et emocore et rediffusés 24h/24h. Diffusée sur la Matrice Clandestine, Videodrone aura des millions d'otaku
à travers le monde.

2400 :
L'Ere
Forestière.
Début du jeu.


SOCIETE &
CIVILISATION
Théorie du Chaos
National Memorial
Family
CHURCH OF GOD
IN
CHRIST



C'était l'autre soir à Marly-Gomont, la centrale des caravanes. On descendait un godet à l'Estaminet Croûtepaille, la bière de lichen est pas raquante ces derniers temps, on en profitait... Y'avait Bernusse, y'avait Manu, y'avait le Balafré, y'avait Rousse- Moustache. Et y'avait moi.

Un type rentre. L'air d'un voyageur, comme y'en a palanquées à Marly. Un petit gros, le crâne nu comme un sein de vierge, un genre de chemise à carreaux de boucher. Et pis une chaîne de vélo toute rouillagée au licol. Et pis un pied-bot aussi. J'te l'dis passque ça pourrait avoir une espèce d'importance.

L'avait l'air sympa, l'gazier. V'là-t-y qui nous paie une pinte et pis dans la foulée on taille une bavette. Y nous raconte les nouvelles de Métro, de Relents, on lui parle de Noirmont-Ferrant où c'qui compte traîner ses guêtres. Genre vraiment le chic bonhomme, Hadjo-Lazari qu'il a dit s'appeler. On continue à discuter le bout de gras, tous bien humectés et l'cœur en joie qu'on est. Et pis au bout d'un moment, Hadjo-Lazari, qu'à pas arrêté de sourire comme un pape tout au long d'la soirée, v'là-t-y qui s'rembrunit

Y nous demande :
« Au fait, maintenant qu'on a fait connaissance, vous pourriez m'dire au moins vos blases ? »

Sûr qu'nous on lui dit nos blases alors, la belle affaire.

Le type y sort un papelard tout froissé d'son larfeuil et qu'il s'met à le bouquiner. Nous, tous nigauds de la lecture qu'on est, on l'regarde faire, sans piger c'que sa bafouille raconte. V'la-t-y qui commence à énumérer nos blases.
« Bernusse... non... Rousse-Moustache... non... Le Balafré... ».

Alors il ouvre des yeux touts ronds comme un greffier qu'aurait ferré une musaraigne et v'là-t-y qui s'lève... Nous on le regarde comme des couillons qu'on est, on attend.

Alors ce con, il saute su'l'Balafré, il le plaque sur la table, il lui colle tout son poids sur le dos et avec sa chaîne de vélo, il lui chope le cou comme tu choperais un lapin ! Y serre comme une brute, l'Balafré s'débat comme y peut, y gueule un grand coup et pis crac, un bruit sale, son cou y pète !

Hadjo-Lazari lâche le Balafré, qui s'vautre par terre, tout bleu. Nous, on sort nos surins. Mais pas fous, on attaque pas le type. Il a zigouillé l'Balafré comme tu descends une binouze, quand même !

Moi, j'y demande : « Mais t'es vraiment cintré d'la cafetière ! Pourquoi tu l'as buté ? ».
Et l'autre me répond, tout calme : « Désolé, les gars, il était sur ma liste. ».

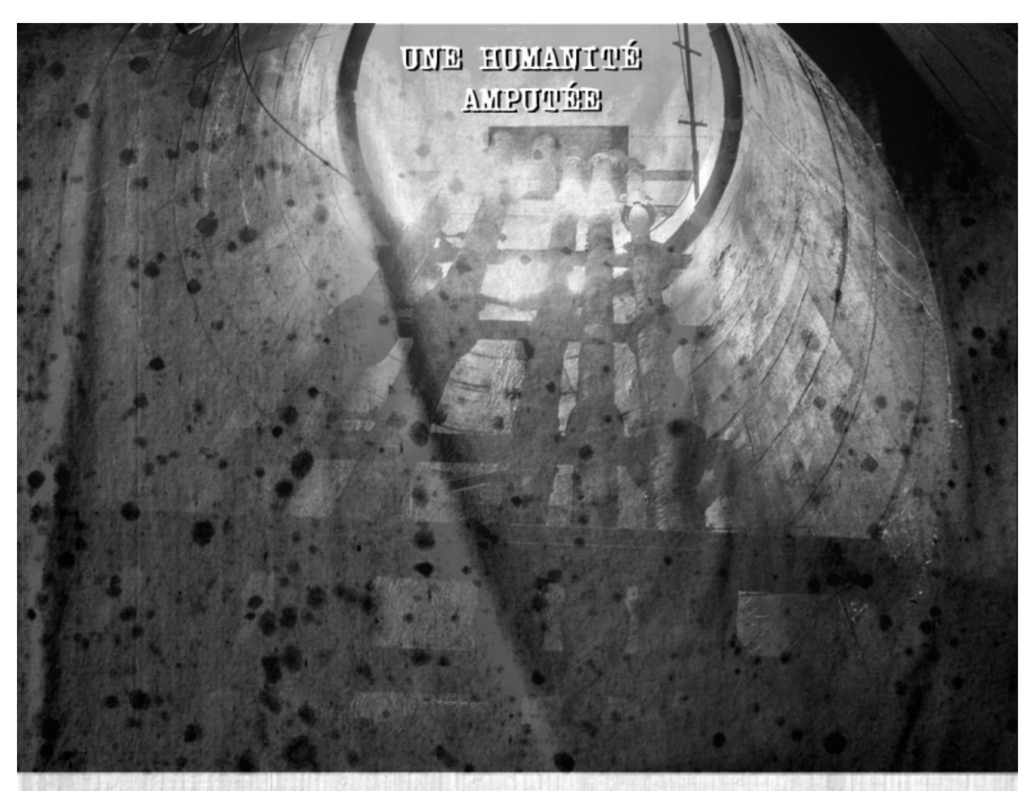
Y pose des caps pour payer des bières et y s'arrache du rade, avec son pied-bot qui fait clop, clop. On l'a jamais revu dans le secteur mais j'regrette pas sa bouille...

Ce chapitre expose dans le détail le fonctionnement de la civilisation humaine dans le territoire de l'Europe post C-Day. Si ce chapitre est dans le livre source au contraire de l'Écosystème et des Entités Mythologiques, c'est avant tout parce que les joueurs vont incarner des humains. Ils seront donc au centre du débat. Le supplément Créatures décrira d'autres êtres doués de conscience mais je ne pense pas que les joueurs devraient incarner ces créatures, du moins dans un premier temps.

Priorité donc sur l'humain : Homo Sapiens Sapiens, sa condition et son mode de vie dans une Europe post-apocalyptique et forestière, théâtre dont il fut à la fois la victime et en partie l'instigateur.

Le propos sera concentré sur ce qui fait la spécificité de cette population humaine européenne du XXVème siècle.

Souvent absurde, toujours meurtrie, parfois révolutionnaire, l'humanité se remet d'un traumatisme ultra-violent. Des communautés se mettent en place non sans heurts, dans un bouillon de culture social sans précédent. Entre tradition, réinterprétation du passé et incertitude face à l'avenir, une nouvelle culture émerge. Dans l'ombre, des sociétés secrètes œuvrent à des travaux mystérieux, préparant le futur Millevaux. Des plages arides de la Mer des Tyrans aux taïgas anarchiques de l'Oural, c'est une Europe métissée et métamorphosée à l'extrême qui triomphe ou succombe à la forêt.



Pour bien comprendre l'humain dans Millevaux, il faut d'abord saisir sa spécificité profonde : un traumatisme aussi puissant qu'il est souterrain.

Une démographie réduite à peau de chagrin

Les cataclysmes qui suivirent C-Day (attaques nucléaires et thermiques, bombes paradoxales, séismes, métamorphoses monstrueuses de l'écosystème, famines, épidémies et guerres) ont bel et bien failli supprimer toute vie humaine d'Europe.

La zone européenne « Grenier Planétaire » comptait 500 millions d'habitants en 2200. En 2210, seuls 2 millions ont survécu. En 2400, on estime que la population s'est faiblement maintenue entre 2 et 5 millions, avec une démographie de type tiers- monde :

De nombreuses grossesses par femme, de nombreuses morts infantiles, une population jeune. Très peu de personnes dépassent les 40 ans.

Les grandes mégalopoles telles que Paris, Madrid, Londres et Berlin ont été rayées de la carte en 2200.

Aujourd'hui, Millevaux est un monde désert. Hormis quelques zones de forte densité de population, on peut voyager pendant des lieues et des lieues sans rencontrer âme qui vive.

Une humanité avilie

Au lendemain de C-Day, les technologies de destruction massive mises en œuvre furent d'une barbarie sans précédent. Macro-bombes à hydrogène lancées sur les plus grandes villes, attaques bactériologiques, virus à ARN transcriptase inverse, énergie paradoxale (qui crée une faille entre les dimensions), spores-démons du Bouc Noir aux Mille Chevreaux.

« Tous n'en mourraient pas mais tous étaient malades », disait Camus dans La Peste. Tant il est vrai que les survivants étaient marqués dans leur chair et dans leurs gènes. Naissances d'enfants monstrueux (mutations séminales, génétiquement transmissibles), mutations somatiques. Altérations de l'épiderme, difformités, carences psychomotrices, - et même, dans une très faible mesure, pouvoirs paranormaux - furent le lot des rescapés. Sur des générations et des générations, le stigmate de C-Day se transmit, écho amplifié de l'horreur qu'on connut jadis à Tchernobyl, Bhopal ou Hiroshima.

Outre ce brutal bouleversement du génome humain et la présence encore, deux siècles plus tard, de nombreux agents mutagènes, l'humanité en Europe a également suivi une évolution endémique, plus darwinienne, en s'adaptant à son écosystème. S'il fallait comparer l'homme européen moyen du XXIIème siècle et celui du XXVème siècle, on constaterait que le second est moins intelligent. Il est plus trapu, a une arcade sourcilière plus prononcée, a davantage de masse osseuse et musculaire et des sens plus affûtés. Le premier était un intellectuel physiquement faible, le second est devenu un chasseur davantage soumis à ses instincts.

Toutefois, on parle toujours d'Homo Sapiens Sapiens. Les millevaliens sont interfertiles avec les humains de l'extérieur. C'est toujours l'espèce humaine mais telle qu'on peut la voir à l'amorce de sa chute, en attendant le retour au monde animal qu'annoncent certains prophètes.



Khermia Ardinhipâl, la Femme aux Deux Visages

Khermia est née en Afrique du Nord avec deux visages qui peuvent s'exprimer et parler de façon autonome.

Dès son plus jeune âge, elle fut vénérée comme une divinité incarnant la dualité. Elle a maintenant l'âge de 20 ans et règne sur une secte très puissante à Carthage.



Le Syndrome de l'Oubli

Au soir même de son anéantissement, l'Europe d'après C-Day devait encore subir une dernière humiliation. Les miasmes des missiles Alexandre II retombèrent sur les survivants. Le virus à ARN transcriptase inverse toucha 99% de la population, remaniant le génome humain de façon à altérer les fonctions mémorielles du cerveau. Cette affection héréditaire concerne encore en 2400 la grande majorité des européens.

Le Syndrome de l'Oubli se caractérise par une défaillance de la mémoire émotionnelle. Celle-ci est déficiente à long terme alors que les centres nerveux liés à l'apprentissage, la mémoire immédiate, les instincts et les fonctions psychomotrices ne sont pas atteints. Les pertes de mémoire concernent en premier lieu la mémoire épisodique (exemple : on oublie avoir participé à une bagarre dont l'on n'est pourtant pas ressorti indemne) et ensuite la mémoire affective (exemple : on oublie qui est sa mère, on ne se rappelle plus de quelle femme on est amoureux).

Parfois, les émotions subsistent alors que leurs origines ont été oubliées (ainsi, on peut être affligé d'une phobie sans ce rappeler ce qui l'a provoquée). Ces troubles de la mémoire sont surtout marqués à long terme. Plus les événements sont reculés dans le temps, plus ils auront tendance à disparaître de la mémoire.







Cela signifie que pour le millevalien moyen, il est impossible de remonter plus loin que 3 ans dans sa mémoire sans se heurter à des souvenirs extrêmement flous, pour aller jusqu'à l'amnésie totale. Rappelons que cette amnésie ne concerne que la mémoire émotionnelle et épisodique. Les connaissances théoriques et pratiques sont nettement moins affectées. Cependant, il s'avère impossible d'assimiler et de maîtriser les savoirs les plus complexes (mathématiques non euclidiennes, théorie du champ unifié, informatique de pointe, philosophie...).

Chez certains cas, l'affection peut s'aggraver. Ainsi, un choc physique, un choc psychologique, un coma peuvent provoquer une amnésie totale instantanée. Certaines personnes présentent également des troubles de la mémoire immédiate. On oublie où on vient de ranger ses affaires, on donne rendez-vous à quelqu'un pour le lendemain et on oublie entre temps ce rendez-vous. On ne reconnaît plus une personne qu'on a croisée la veille.



A l'inverse de ceux qui fonctionnent en communauté, les nomades sont les plus grandes victimes du Syndrome. Pour eux, pas de repères fixes pour aider la mémoire, pas d'ami d'enfance pour vous rappeler les bons moments. La dead zone mémorielle fonctionne à plein. Ils sont condamnés à errer sans jamais vraiment savoir qui ils sont, changeant de nom, de vie et de philosophie au gré des courants.

La Société des Gnomes

Certains rescapés de GDay ont résisté au virus du Syndrome de l'Oubli. Ils ont réalisé à quel point les autres hommes étaient amoindris et compris que le Syndrome était héréditaire. Ils décidèrent alors de ne se reproduire qu'entre eux. Craignant d'être accusés de sorcellerie, ils ne révélèrent pas aux « Alzheimer » qu'ils avaient été épargnés. Ils fondèrent une société secrète qui a perduré jusqu'aujourd'hui.

Leurs descendants sont petits et difformes à cause des liaisons consanguines sur des générations, si bien qu'ils se désignent comme des « Gnomes ». La Société des Gnomes regroupe des érudits, des savants et des artisans de grand mérite.

Exemple de 2 destins sous le sceau du Syndrome :

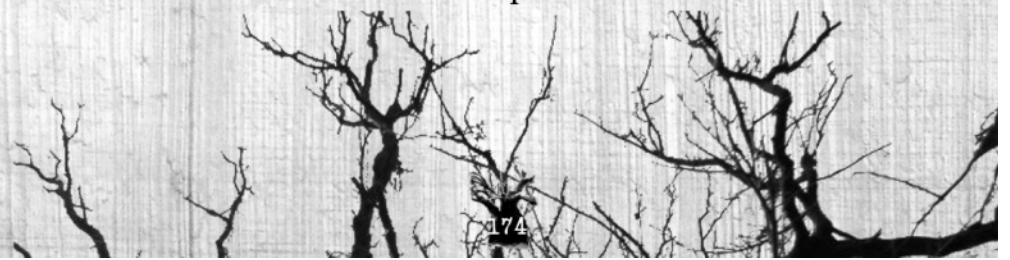
* Nez Cassé, de la famille Forgeux
Il vit à Noirmont- Ferrand depuis sa naissance. Il a 5 frères et sœurs qu'il fréquente quotidiennement, avec qui il se remémore beaucoup d'anecdotes de sa jeunesse. Son travail à la forge, le même depuis des années, est un excellent support pour la mémoire. L'équipe n'a jamais changé. Les clients apportent leurs lots de nouvelles et d'histoires. Nez Cassé se rend régulièrement à la paroisse nestorienne de son quartier.

Les séances de prière cèdent parfois la place à de longues veillées, où trouvères, anciens et voyageurs content les récits d'ici ou d'ailleurs. Nez Cassé s'appelle ainsi depuis qu'un chariot lui a heurté le visage quand il avait 5 ans. C'est un prénom bien commode à retenir.





* Verner Batignolles
C'est un ancien membre de la Caste des Nettoyeurs, qui sévissait à Metro il y a quelques années. Les notables de la ville le payèrent pour trahir son chef, le terrible Nihil Pied-Bot. Il l'occit en combat singulier et prit la fuite. Maintenant, il erre dans les forêts du Massif Central, il ne se souvient plus du tout de son passé au sein de la caste. Il s'appelle maintenant le Balafré, à cause de l'hideuse cicatrice qui lui court court sur le visage. Mais il ignore quand il a eu cette blessure (c'est en fait Nihil Pied- Bot qui l'a défiguré avec sa faux). Il pense être un chasseur, du moins vit-il ainsi. Il ne se connaît pas d'ennemis. En revanche il se souvient qu'il aurait tout à craindre de rencontrer un homme avec un pied-bot...



La Conscience de l' « Avant »

A long terme, la plus grande conséquence du Syndrome fut de l'Oubli fut la suivante : les origines de Millevaux disparurent de la mémoire collective.

Infiniment rares sont ceux qui savent que l'Europe n'a pas toujours été ainsi. Rares qui ont entendu parler du cataclysme de C-Day. Et encore plus rares ceux qui pourraient décrire le monde tel qu'il était avant.

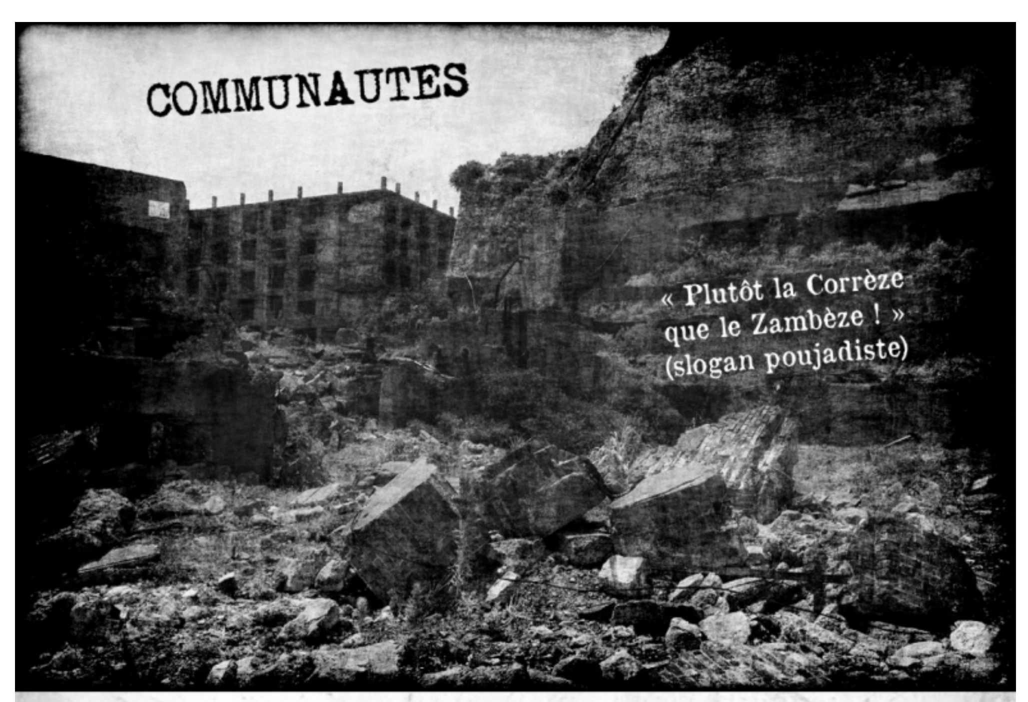
Pour la plupart, Millevaux est tel qu'il fut de toute éternité. Il n'y a rien en dehors de la forêt. Ceux qui vivent loin des littoraux pensent même que la mer n'existe pas. Ils ignorent où vont se jeter les rivières et les fleuves, sinon dans des abîmes au cœur du monde. Pour les privilégiés, ceux qui étudient les reliques ou les Gnomes ou les Neandertal (puisque le virus était conçu pour les épargner), il y a une obscure conscience de « l'Âge d'Or ». Mais cette connaissance reste parcellaire. La plupart des archives furent détruites pendant le cataclysme. Souvent, les textes du passé ou l'utilité des reliques sont interprétés à tort et à travers.

Ces privilégiés, volontairement ou non, ont laissé filtrer des informations sur l'Âge d'Or. Les témoignages sur cette époque ont été transposés dans les récits des rhapsodes, devenant un corpus de légendes chimériques...

Mais ce ne sont
que des légendes,
n'est-ce pas ?







Un terreau stérile

Deux ans après C-Day, les survivants osent enfin sortir des abris souterrains. A la surface, pas âme qui vive. Leurs implants neuronaux ne captent plus un seul réseau. 99% des infrastructures sont détruites ou hors d'usage. La forêt mutante, d'abord sous forme de friche, puis bientôt de jungle, transforme tout déplacement en parcours du combattant.

Ces survivants sont désespérés. Ils ont épuisé les réserves des abris souterrains. Une fois revenus à la surface, dans ce monde oblitéré, ils constatent que l'aide internationale –leur dernier espoir– n'est jamais venue. Ils comprennent vite que l'Extérieur a déclaré le blackout sur l'Europe. Ils sont enclavés. Peut-être pour l'éternité.

Ils songent à leur gouvernement. A combien celui-ci a échoué à les protéger. Ou plutôt combien il a contribué au cataclysme.

Cependant, deux nations parviennent à renaître de leurs cendres : la France et l'Italie. Mais elles ont tôt fait de se reconstituer une armée et de se disputer la zone fertile du Delta du Rhône. Conséquence : des milliers de morts supplémentaires, d'autant plus inutiles que la zone du Delta du Rhône fut vitrifiée à l'occasion par les attaques thermiques. Cette zone, nommée aujourd'hui la Nomase Lande, n'abrite quasiment plus aucune forme de vie.

Le conflit provoqua l'effondrement des deux nations phœnix et sonna le glas d'un retour à la société hiérarchisée et ordonnée de l'Âge d'Or.

En sus de la désillusion post C-Day, plusieurs autres facteurs expliquent ce faible regain de civilisation.

Le Syndrome de l'Oubli :

Il prive les humains de modèles historiques de cités. Ceci représentera d'ailleurs une opportunité pour les humanoïdes tels que Neandertal, Gnomes, Patriarches et Corax, qui assoiront leur autorité sur les « Alzheimer » et contrôleront la nature des sociétés qu'ils aident à bâtir.

Toute organisation sédentaire doit s'appuyer sur l'agriculture et l'élevage :

Or, il est très rare de pouvoir défricher. Les terres arables disponibles sont insuffisantes à approvisionner une cité. Les villes sont dépendantes des échanges commerciaux avec les nomades, qui apportent les fruits de leur chasse et de leur cueillette. Elles restent très vulnérables en cas de siège ou de pénurie.

La difficulté des communications :

Privées de support technologiques, les informations ne circulent plus. Les voyages à travers la forêt sont très risqués. Ceci bride la formation d'un Etat centralisé. Les premières nations qui réémergeront (les Royaumes Mèdes, l'Autriche-Hongrie, puis l'Espagne et l'Italie) seront donc de type féodal.

Les exceptions qui confirment la règle

Limites du Syndrome de l'Oubli :

Les retombées des missiles Alexandre II ont été moins intenses sur le pourtour méditerranéen. La population méridionale souffre donc moins du Syndrome : dead zone mémorielle plus éloignée, mémoire immédiate fonctionnelle à 100%, proportions de « Gnomes » plus élevées.

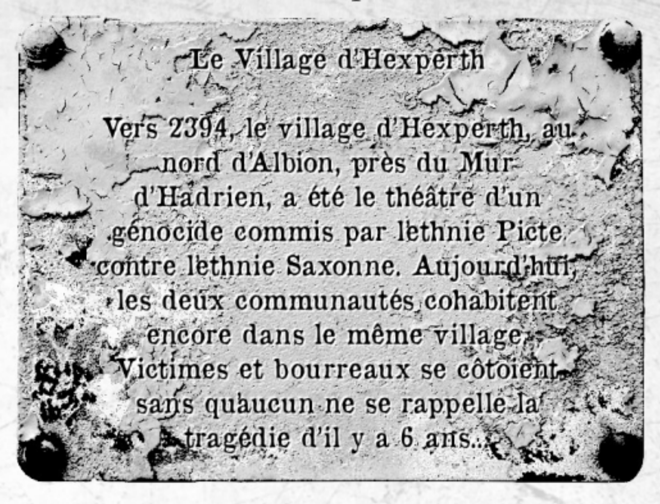
Cette limitation du Syndrome, ainsi qu'un climat plus aride – moins propice à la forêt– a favorisé le redéveloppement d'unités nationales (Al-Andaluz, Royaumes Mèdes, Carthage, Royaume de Sion).

La Scandinavie a également subi moins de retombées des missiles Alexandre II. Et son climat froid a freiné la progression de la forêt. C'est aujourd'hui la contrée où la notion de démocratie et d'humanisme est la plus avancée.

La Confédération Helvétique :

La Suisse constitue une exception franche. Au lendemain de C-Day, les scientifiques helvètes qui travaillaient sur la mémoire cellulaire ont mis en évidence que les cellules pouvaient pallier aux défaillances du cerveau. Ils ont conçu un sérum guérissant du Syndrome.

La société suisse a donc perduré sans aucune perte de technologie. En revanche, c'est un pays extrêmement fermé, qui n'exporte pas ses privilèges dans le reste de l'Europe.



Une moralité pragmatique

L'environnement hostile, le Syndrome de l'Oubli et l'éclatement de la société ont modifié en profondeur la philosophie humaine. Rares sont les érudits à avoir étudié en détail cette nouvelle sociologie. On peut citer le grimoire de l'Al-Andaluzien Diego Ben Barka, Récits de voyage en Al-Milval et conclusions sur une moralité pragmatique.

L'ouvrage peut être résumé en ces termes :
« La disparition de la civilisation s'est accompagné de la disparition des valeurs de l'Age d'Or : solidarité, liberté, équité. Bien qu'on n'en sache peu sur l'Age d'Or, on peut imaginer que les choses étaient autres.

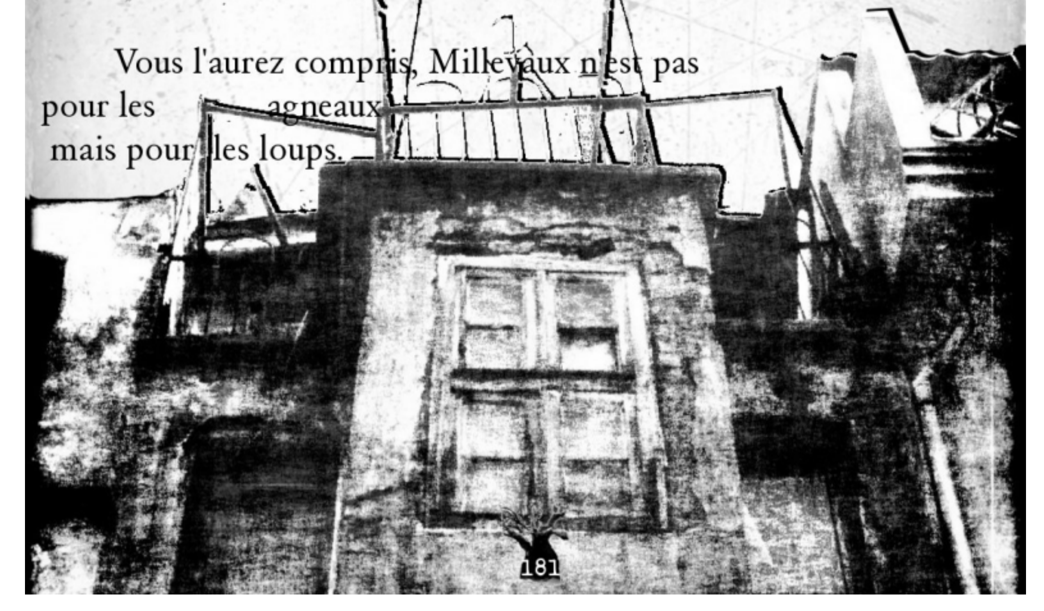
Aujourd'hui, il est difficile de faire confiance à son prochain, pour la bonne et simple raison qu'on ne lui est pas non plus loyal.

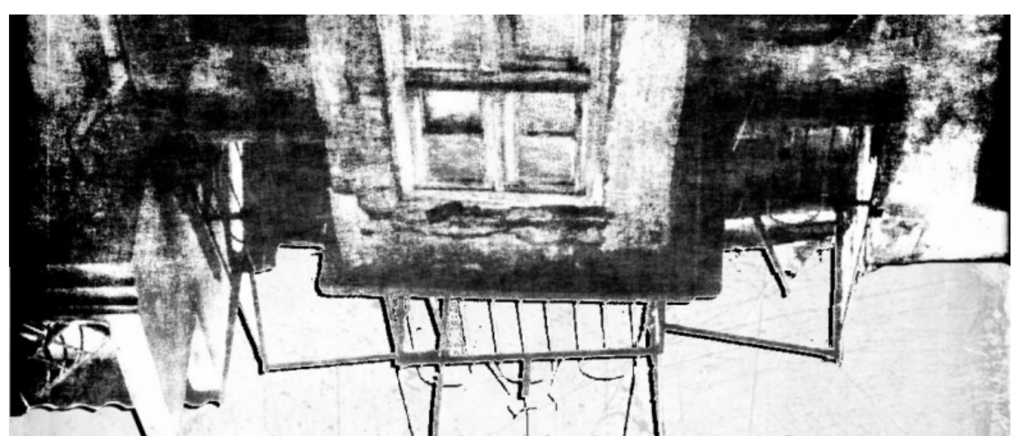
Les ressources en nourriture, en technologie, sont si rares que l'intérêt individuel prime sur la communauté ; et seul une tyrannie féroce ou une utopie démocratique pourrait inverser le système. En temps de famine, le vol, le pillage, voire le cannibalisme, sont de mise. En temps d'abondance, il reste à détrôner le chef de tribu pour s'accaparer ses avantages.

L'environnement naturel est si dangereux que l'idée de mort est omniprésente. Et par conséquent, la mort devient anodine, autant que la violence. Tout le monde peut y passer à chaque instant, alors autant avancer l'heure pour certains si cela sert mon intérêt propre.

De toute façon, en perdant peu à peu ses souvenirs, comment s'attacher durablement à quiconque ? Même votre propre mère devient une étrangère et même si vous l'avez côtoyée chaque jour de votre vie, vous finissez par oublier les meilleurs moments que vous avez pu partager avec elle. Et un simple coup de colère vous suffit alors pour lui casser la tête avant de la violer.

Vous l'aurez compris, Millevaux n'est pas pour les agneaux mais pour les loups.





Ce n'est seulement quand on est devenu assez fort et aguerri, quand on a conservé sa lucidité à force d'une discipline de fer, qu'on peut envisager devenir altruiste et tenter de faire de Millevaux un monde plus accueillant, pour soi et pour les autres. »

Si Ben Barka est le premier à décrire cette « moralité pragmatique », gageons qu'il n'en fait pas pour autant une profession de foi. Parions plutôt qu'il aurait préféré vivre dans un autre monde, un monde où la forêt n'aurait pas été dominatrice, un monde où les hommes n'auraient pas eu à devenir des bêtes sauvages pour survivre.

Anarchie, mode d'emploi

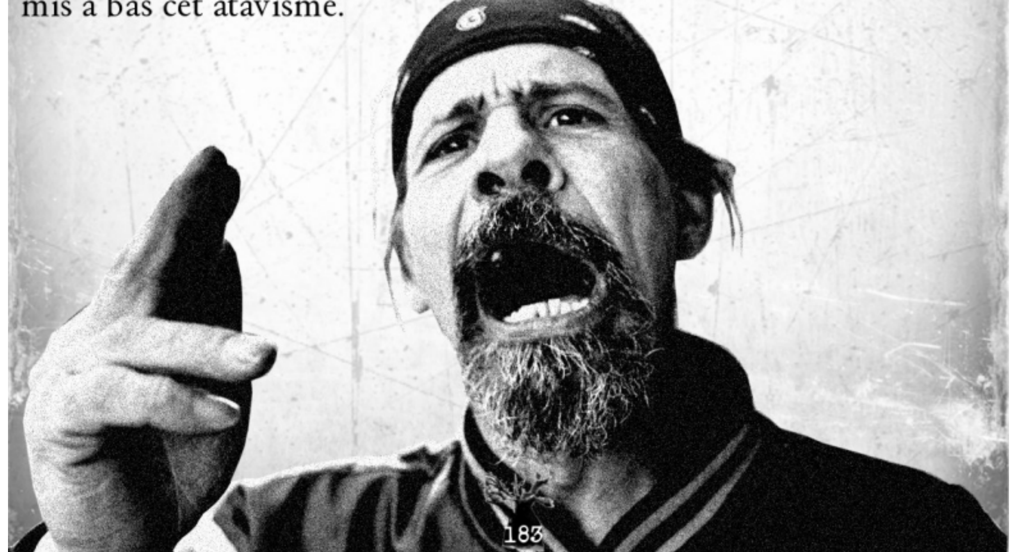
Réorganisation difficile de la vie en communauté, très faible densité de population et moralité pragmatique font qu'en 2400, le concept d'autorité gouvernementale sur une nation est fort peu répandu. A vrai dire, les systèmes hiérarchiques ne dépassent jamais l'échelle d'une Cité-Etat ou alors sous la forme d'un système féodal (Empire d'Autriche-Hongrie, Al-Andaluz), où le pouvoir central n'exerce qu'un faible contrôle sur ses vassaux.

Si quelques villes ont ré-émergé en beauté (Venise, Barcelone, Rome, Vienne, Carthage), beaucoup d'autres ne sont en réalité qu'un conglomérat d'anarchies, une zone à forte densité sans gouvernement (Metro, Neuen Berlin, Istanbul, la Casa Negra).

On descend ensuite directement à l'échelle du village et de la tribu, avec leurs chefs, leurs prêtres ou leurs gourous qui changent au gré des émeutes ou des schismes. Rares sont les villes de taille intermédiaire entre le village et la capitale (Noirmont-Ferrand, Axe- en-Vengeance, Jaccio, Marly-Gomont).

Et puis, il y a les nomades, qui n'ont ni dieu, ni maître.

En général, le « citoyen lambda » n'a pas conscience d'appartenir à une cité. Il ne se soumet à aucune loi sinon celle du talion. Et seuls les tyrans ou les prophètes les plus persuasifs savent les tenir sous leur botte. « Les foules ne sauraient se passer de maître », disait Gustave Lebon. Mais deux siècles d'enfer vert ont mis à bas cet atavisme.







Plusieurs types de technologies cohabitent :

Les reliques vulgaires

Il s'agit d'objets courants de la vie au XXème siècle (voitures, bouteilles, ordinateurs, armes à feu...). Mais les reliques vulgaires qui sont encore en état de marche en 2400 ont été manufacturées au XXIIème siècle, avec des procédés de technologie éternelle (matériaux ultra-résistants, batteries auto- rechargeables quasiment à l'infini, moteurs hybrides à très basse consommation).

Les reliques merveilleuses

Il s'agit d'objets manufacturés entre le 21 et le 22ème siècle et qui disposent d'une technologie avancée (robots à intelligence artificielle, nanoprocesseurs, interfaces de réalité virtuelle, antibiotiques à mutation adaptative, grenades atomiques...). Rares sont les reliques merveilleuses encore en état de marche en 2400, du fait de leur complexité et de leur vulnérabilité.

Du difficile emploi des reliques

Plusieurs problèmes freinent l'emploi effectif des reliques, outre leur rareté : l'interdépendance des technologies, l'usure du matériel, l'absence de maintenance, la faible compétence des usagers et l'inadaptation à l'environnement.

Deux exemples, la voiture et le téléphone portable :

Si on vient à trouver une voiture en état de marche en 2400, c'est déjà un miracle puisque cet engin a été fabriqué il y a au moins 200 ans (et la technologie éternelle a ses limites). Mais il faut encore trouver du carburant. L'essence est forcément une relique puisque aucun arrivage de pétrole n'est parvenu en Europe depuis l'érection du Mur de la Honte. Idem pour les biocarburants. Les voitures électriques posent un autre problème puisqu'il faut alimenter les batteries à partir d'une borne énergétique, quasi introuvable dans Millevaux.

Ensuite, il n'est pas assuré qu'un Millevalien, atteint du Syndrome de l'Oubli et privé de tout système éducatif parvienne à comprendre comment piloter ce véhicule.
Il faudrait d'abor
savoir à quoi ça sert !

Et enfin, du fait que la plupart des voies carrossables ont été recouvertes par la forêt, cette voiture risque fort bien de rester au garage pour toujours...

Supposons maintenant qu'un Millevalien trouve un téléphone portable. Encore un miracle que ses batteries fonctionnent encore ! Mais plus aucune antenne réseau ne fonctionne, les opérateurs ont disparu depuis longtemps. De toute façon, il n'aurait personne à appeler, n'est-ce pas ?

La guerre des reliques

Pour clôturer le tout, beaucoup sont ceux qui se débarrassent des reliques aussitôt après les avoir trouvées. Parce que c'est « mauvaise médecine » et surtout parce que ça attire les ennuis.

En effet, les reliques en état de marche sont extrêmement convoitées. Détenir la technologie, c'est détenir le pouvoir. Vous pavaner au guidon d'une moto-cross devant un gazier mal intentionné risque fort bien de vous coûter la vie. Les reliques passent ainsi de main en main au fil des ans. On peut évaluer la richesse en matériel d'un homme à son manque de scrupules.



Little Ho Chi Minh Ville

Lannexion du Viêt-Nam par la Chine, vers 2120, a provoqué une vague de réfugiés vietnamiens vers l'Europe. Et notamment en Bavière, avec la création de Little Ho Chi Minh Ville, qui devint une plateforme industrielle en microcomposants et fibres nanorganiques.



Les artefacts helvètes

Technologie développée par la Suisse pendant le XXIIIème et le XXIVème siècle. Ces objets sont très rares en dehors de la Suisse, du fait de l'enclavement volontaire du seul pays qui a conservé une science avancée à Millevaux.
Exemples : Seringues à sérum de mémoire cellulaire,technologie de clonage humain avancée, implants de survie forestière,
fusils ioniques, etc.

Les artefacts extérieurs

Technologie développée en dehors de Millevaux pendant le XXIIIème et le XXIVème siècle. Du fait du blackout établi sur l'Europe, les technologies de l'extérieur sont quasiment introuvables à Millevaux.

Exemples : Implants neuronaux de connexion matricielle, vaisseaux spatiaux à fusion nucléaire, culture intensive des micro-végétaux, androïdes, chirurgie génétique des "puppets", armes à énergie, fabrication du Soleil Vert, etc.

La technologie endémique

Elle englobe l'ensemble des objets qui sont manufacturés par les millevaliens, à base de technologies redécouvertes ou réinventées. Le niveau technologique varie de l'âge de pierre à la Renaissance suivant les régions. L'élevage et l'agriculture sont quasiment inexistants, du fait de l'absence de terres défrichées pour le pratiquer. Les matières premières sont donc chassées, cueillies ou récupérées sur des reliques hors d'usage (beaucoup d'automobiles ont ainsi été désossées et refondues pour fabriquer divers équipements en fer ou des vestiges d'immeubles démontés pour construire des maisons).

Exemples : Art de la forge, construction navale (voile et rames), tannerie, textile, armes à feu rudimentaires (de type mousquet ou arquebuse).

Science

Comme au Moyen-âge, la science est redevenue le domaine des charlatans, des mythomanes et des approximateurs. Nous ne traiterons pas ici le cas particulier de la Suisse, qui sera abordé dans l'Atlas.

La démarche scientifique se scinde en deux mouvements interdépendants : l'archéologie des sciences et l'étude empirique.

L'archéologie des sciences :

L'archéologie des sciences consiste en la recherche et l'étude des documents et manuels scientifiques de l'Age d'Or. La recherche archéologique est une tâche malaisée pour plusieurs raisons :

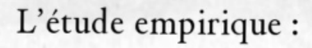
* L'état catastrophique des infrastructures qui pouvaient héberger ces archives, l'inaccessibilité des sites perdus dans la forêt, l'impossibilité de lire les documents sur support électronique ou matriciel – majoritaires à partir du XXIème siècle –, l'usure avancée des livres.

* Quand un manuel scientifique est redécouvert, l'épreuve ne fait que commencer. Il faut d'abord juger de l'importance et du sérieux du document. Ainsi, il n'est pas rare que des ouvrages de fiction soient interprétés comme de purs manuels historiques...

* Ensuite, il faut disposer des connaissances préliminaires pour comprendre l'ouvrage, l'analyser et déduire ce qui peut être en mis en pratique. La bibliothèque de l'Académie de Vienne regorge d'ouvrages inutiles sur la mécanique quantique et le voyage spatial...

Pour un ouvrage analysé et exploité avec discernement, cent autres deviennent source d'erreurs, d'interprétations biaisées ou de mythes farfelus.





L'étude empirique :

L'étude empirique consiste à découvrir ou redécouvrir des théories scientifiques dont la connaissance avait été perdue. En 2315, Progerius Khelvin Das Faust redécrit ainsi la théorie de la gravité, sans rien connaître de Newton.

Alors, quels sont les freins au progrès des connaissances ? L'absence de système éducatif, l'enclavement des villes qui empêche les savants de communiquer, le Syndrome de l'Oubli, la rareté des mécènes et enfin, la dureté d'une vie quotidienne, où le temps passé à l'étude est du temps perdu pour survivre.

Mais c'est l'absence de référence académique qui nuit le plus. Sans institution qui fournit les érudits et valide les théories, sans une communauté pour nourrir un débat critique, tout le monde peut s'improviser savant et y aller de sa réflexion fantaisiste.

En 2152, s'appuyant sur un livre-relique aristotélicien et sur ses observations, l'Abbé Servant de Gênes établit que la Terre est plate, que l'océan tombe dans l'espace quelques kilomètres au-delà du Mur de la Honte et que le Soleil et les autres astres tournent autour... Ce dogme cosmique a été entériné par le Vatican et reste encore aujourd'hui sa doctrine officielle...

Etat de l'art

Toutes les sciences ne sont pas égales face au délabrement de l'Ere Forestière. Mais dans l'ensemble, on peut considérer que les millevaliens ont –au mieux– rattrapé leur niveau du Moyen Age ou du début de la Renaissance.

Les niveaux de connaissance varient également suivant les régions et suivant les lieux. Les hommes les plus instruits se rencontrent de préférence dans les plus grandes villes, sous l'autorité d'un prince ou d'un seigneur, dans le pourtour méditerranéen.

C'est sur cette base optimale que nous allons établir l'état de l'art dans les différentes disciplines pratiques et théoriques.

* Mathématiques : Le calcul, la géométrie et leur application en architecture sont bien maîtrisés. En revanche, les mathématiques modernes, le calcul matriciel et algorithmique ont été quasiment oubliés.

* Physique-chimie : Regroupées dans une seule discipline, l'Alchimie, la physique et la chimie en sont revenus à leurs fondamentaux : le comportement des matériaux et des substances, la science des poids, des mesures et des proportions.

L'alchimie est surtout hantée par des chimères telles que la pierre philosophale ou la transmutation. Mais la voie qui mène à ces chimères conduit parfois à de réelles découvertes. Les alchimistes sont souvent mal considérés. Au mieux, on les traite de charlatans, au pire de sorciers.

* Mécanique : Certains mécaniciens sont capables d'entretenir un parc de véhicules-reliques, d'autres parviennent à construire des chariots à traction animale ou à vapeur.

* Biologie : La biologie en est principalement au stade de la classification des êtres et choses vivantes. Les spécialistes se contredisent souvent quand à déterminer si le Sapin-Goule ou autre bizarrerie de l'Ere Forestière est une plante, un insecte ou bien... autre chose.

* Médecine : La science qui pourrait être le plus utile est sans doute celle qui a le plus régressé. Médicastres, charlatans et rebouteux pullulent, décrivant les maux en termes d'humeurs, de flux polaires ou d'influences occultes... On revient au temps des saignées, des médications alimentaires absurdes, des lavements. Et les épidémies font des milliers de victimes.

* Energie : On sait identifier les carburants utiles pour une voiture-relique ou remettre en marche une ancienne batterie. Mais en ce qui concerne la production de l'énergie, on en reste à l'énergie mécanique ou au mieux la vapeur (généralement par combustion de charbon de bois). Il est plus ardu de générer de l'énergie électrique (ou alors à l'aide de turbines à vapeur ou de combustion d'essence, ce qui induit un faible rendement.). La filière nucléaire a été abandonnée. On ne sait pas produire de bio- carburant.

* Informatique : si certains parviennent à utiliser les outils d'usage le plus convivial (appareil photo numérique, smartphone, GPS...), du moins dans les limites de l'environnement, la programmation et l'utilisation des logiciels les plus complexes reste un mystère. Quant à la technologie Internet, les réalités virtuelles ou les matrices par implants neuronaux, il s'agit d'inconnues totales.

* Sciences humaines : Néant absolu. La religion et la philosophie y suppléent.

Era Obscurantis

Tous ces savoirs sont présentés ici à leur apogée. Mais ils sont rarement tous associés dans un même endroit. Au final, l'homme commun, celui qui mendie dans les rues ou vagabonde dans la forêt, cet homme-là reste une bête ignorante et stupide.



RELIGIONS



« Si Dieu nous a fait à son image,
alors Dieu est une bête sauvage. »

Millevaux paraît impossible à comprendre pour celui qui y vit. Il cherche des réponses et parfois la religion lui en apporte. Même si ce ne sont pas toujours les bonnes.

La religion joue un rôle important dans la conception du monde que les gens ont. Millevaux est une terre fertile en croyances, qu'elles soient héritées de l'Age d'Or ou apparues ensuite.



Il n'y a sans doute pas de spiritualité sans espoir, aussi fou soit-il. Mais l'espoir n'a pas grande place dans la forêt. Et l'autorité est rare qui colportait autrefois l'opium du peuple dont parlait Marx : La religion. Dans les régions reculées, les peuples nomades ne s'interrogent pas sur l'existence de Dieu. Il ne s'agit pas d'athéisme actif et réfléchi.

Comme dans les temps préhistoriques, ils ne se posent juste pas la question. Somme toute, la principale croyance à Millevaux est donc l'absence de croyance, qui touche environ 50% de la population. Ils vivent dans un monde sans Dieu, ils ne pensent pas à Dieu. Ils ont oublié le passé et ne songent pas à l'avenir, ils sont sous le joug du présent. Leurs seules pensées sont tournées vers la survie.

Les Horlas

Les Horlas sont une composante majeure de la spiritualité à Millevaux. Horla est le terme qui désigne ce qui est surnaturel, ce qu'on ne peut pas expliquer. « Les êtres et les choses qui vivent dans la forêt et sont plus forts que nous. ». Leur existence est un fait avéré dans l'esprit de tous. Non pas une conviction mais une constatation, par expérience personnelle ou par un faisceau de récits convergents.



Les humains savent donc une chose : ils ne sont pas seuls. D'autres sont là qui pensent, qui ont une âme peut-être. Des créatures hétéroclites qui ont en commun laideur, sauvagerie et puissance surnaturelle. Des créatures qui inspirent la peur ou la fascination.

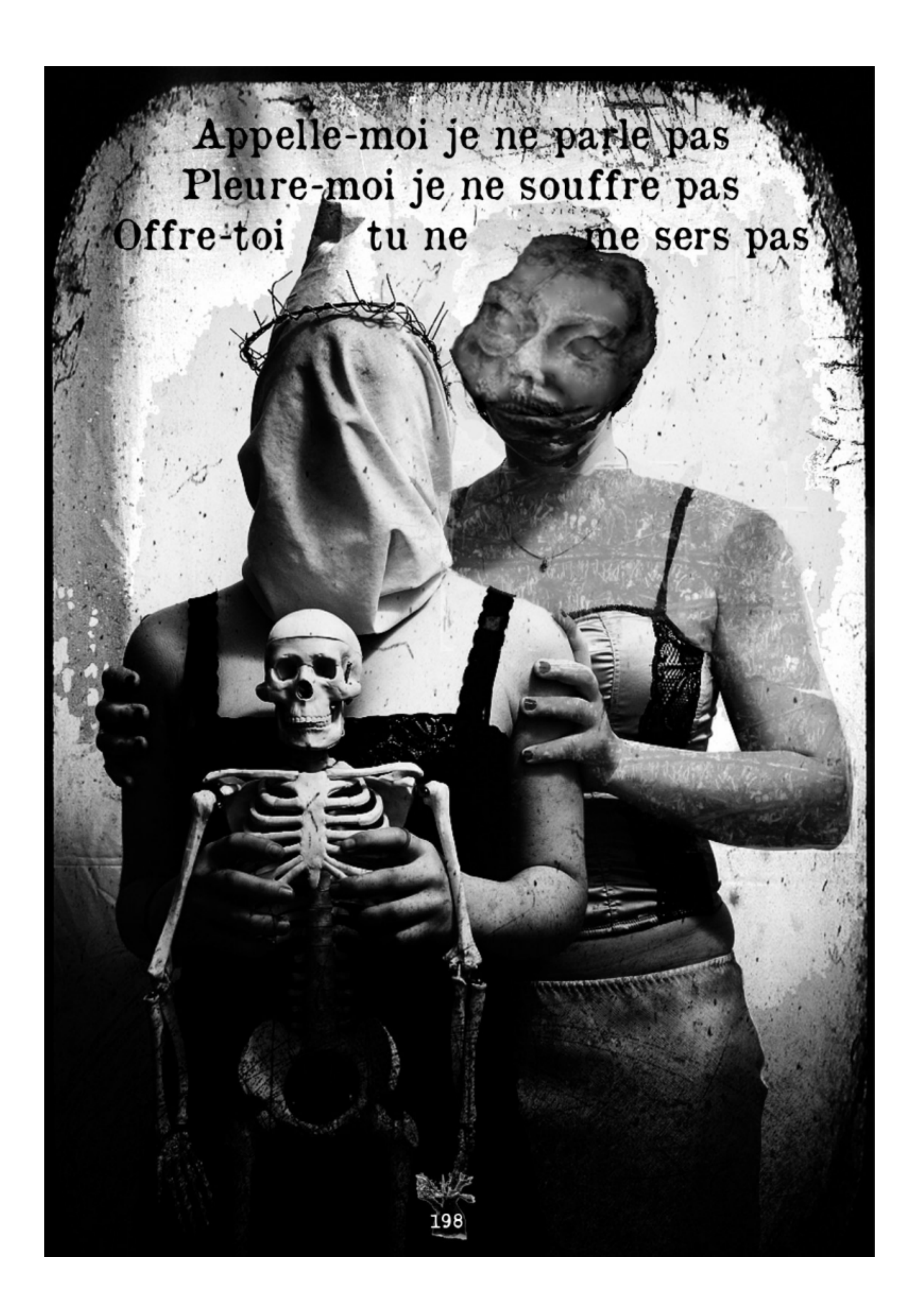
Leur présence est-elle justifiée ? Que veulent-ils ?

Représentent-ils le bien ou le mal ? C'est à chacun de trancher. Mais personne ne remet en cause leur existence. Chaque religion à Millevaux a une théorie à leur sujet. (Vous en saurez plus sur les Horlas dans le supplément «Entités Mythologiques »).

L'animisme

Environ 20 % des Millevaliens sont animistes, ce qui en fait le courant religieux majoritaire en Europe. Vivre dans la forêt, dans la brume du Syndrome de l'Oubli et dans la peur des Horlas, incite à attribuer un esprit ou une divinité aux éléments de la nature, à les craindre ou à les vénérer.




Appelle-moi je ne parle pas
Pleure-moi je ne souffre pas
Offre-toi tu ne me sers pas

L'animisme en Millevaux n'a rien d'une mouvance structurée. D'une tribu à l'autre, chaque culte est différent et varie même sensiblement d'individu en individu. Il s'agit le plus souvent de croyances instinctives, non formulées, non normalisées. Les arbres, les grands mammifères et les cours d'eau sont les éléments auxquels on voue le plus souvent un culte. Chacun a sa recette pour s'attirer les faveurs de l'humus ou prier les lapins pour qu'ils tombent dans les collets. Et chaque comportement de l'écosystème a une explication métaphysique.

Les reliques ou les personnes peuvent également se retrouver au centre d'un culte. Les gens les plus influents (ou les plus fous) se font chamanes, prêtres ou sorciers et ont parfois une importance politique de premier plan, décidant des dates des chasses, des hommes à sacrifier, décrétant offrandes et rituels dont ils détournent parfois le fruit pour leur propre compte.

Certains Horlas se manifestent parfois aux hommes et exigent qu'on leur rende un culte. Animés d'intentions malfaisantes, mystérieuses ou tout simplement incompréhensibles, ils peuvent manipuler des populations entières ou concentrer leur énergie sur une victime qui sera l'unique servante de leur culte.



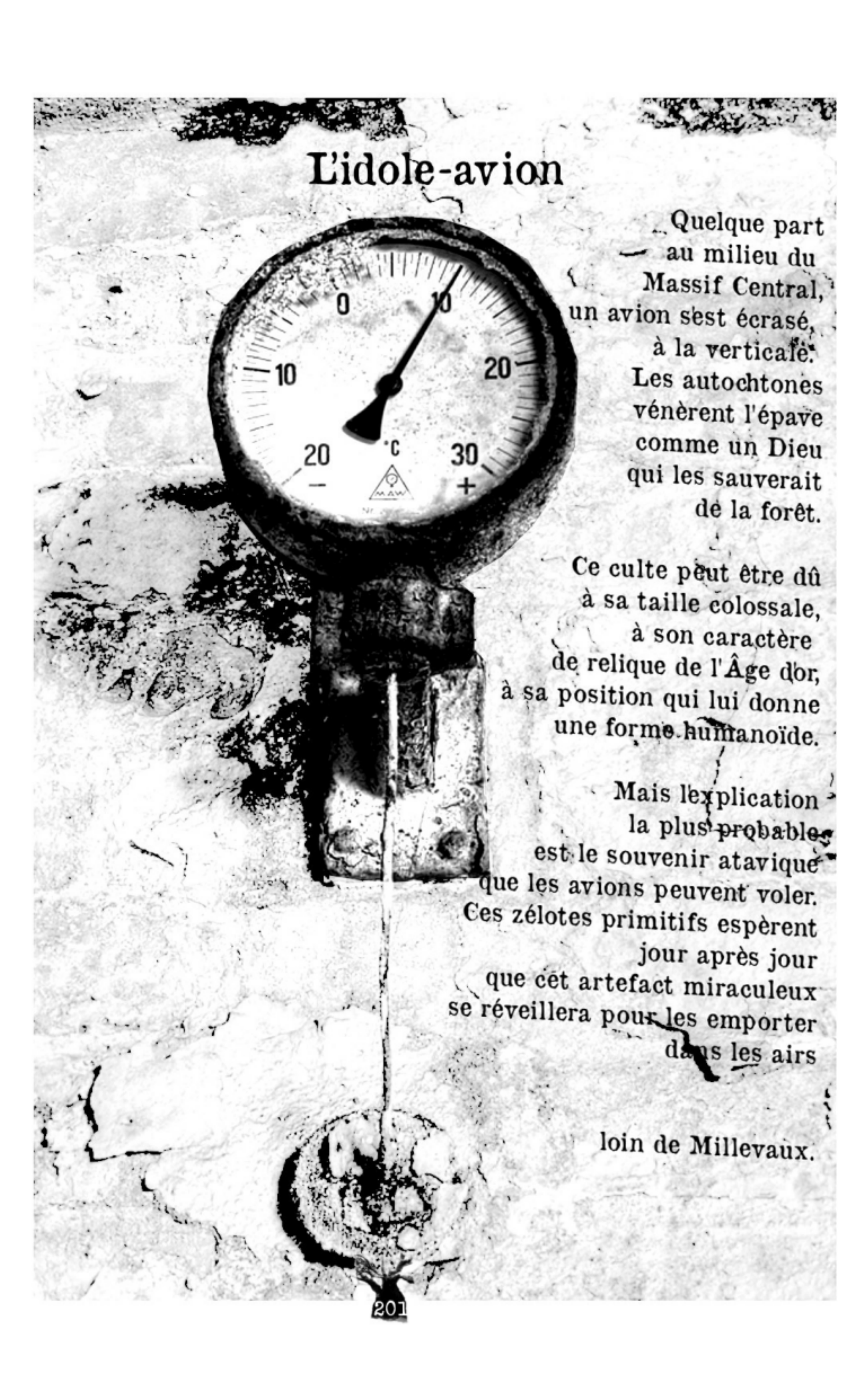
Il arrive que des mutants ou des mutilés se fassent passer pour des Horlas, avançant leur monstruosité comme un argument de leur divinité. Certains sont eux-mêmes persuadés d'être des Horlas, tant ce terme n'a aucune définition précise.

L'animisme n'est pas toujours en rapport avec la nature. Ainsi, la meute humaine grouillante de la ville de Metro, entassée depuis des générations dans des souterrains dont elle ignore tout des architectes, attribue un pouvoir à chaque élément urbain, certains allant même jusqu'à conférer une volonté globale à la ville, véritable déesse à part entière.

L'animisme revêt donc de multiples formes : foi morbide ou sensuelle, ascétisme et symbiose avec la nature ou frénésie païenne, dévotion sereine ou terreur mystique, pulsions délirantes ou rituels codifiés se mêlent dans un tourbillon de superstitions.



L'idole-avion



Quelque part
au milieu du
Massif Central,
un avion s'est écrasé,
à la verticale.
Les autochtones
vénèrent l'épave
comme un Dieu
qui les sauverait
de la forêt.

Ce culte peut être dû
à sa taille colossale,
à son caractère
de relique de l'Âge d'or,
à sa position qui lui donne
une forme humanoïde.

Mais l'explication
la plus probable
est le souvenir atavique
que les avions peuvent voler.
Ces zélotes primitifs espèrent
jour après jour
que cet artefact miraculeux
se réveillera pour les emporter
dans les airs

loin de Millevaux.

Le druidisme

La résurgence du druidisme pendant l'Ere Forestière n'a pas d'origine concrète. Fut-elle initiée par ceux que les pierres levées encore intactes fascinèrent ? Ou par certains qui, en consultant les archives de l'Age d'Or, prirent les rites celtiques pour une spiritualité bien vivante alors que leur pratique avait disparu bien avant C-Day ? Ou par un évènement sans explication rationnelle ? Dans ce monde où la nature a repris ses droits, Cernunos, Teutatès et les autres Dieux celtes ont-ils repris leur existence ?

Nul ne saurait le dire maintenant mais les faits sont là : de la Bretagne aux Iles d'Ecosse, des Plages Normandes à la Pointe de Terre-Calais, personne ne remet en cause la véracité des mythes celtes.

Stonehenge accueille à nouveau les cérémonies de solstices d'été, les druides récoltent des ingrédients dans les bois, les chefs de guerre sont inhumés sous des tumulus, on érige de nouveaux dolmens.

Les menhirs de Carnac, perchés sur les falaises, veillent en silence. Et les hommes les regardent rêver.

La religion druidique est parfaitement en phase avec son environnement. C'est dans la population celte qu'on constate la meilleure acceptation de l'écosystème. Les forces telluriques sont craintes pour leur force et implorées pour leur bonté. Les Horlas sont eux-mêmes intégrés au Panthéon celtique, divinités sombres, pulsions incarnées de la Nature, bénéfiques ou malfaisants.



Grandement respectés par leur tribus mais n'assurant qu'un rôle politique mineur, les druides se chargent des sacrements, de la médecine et de l'instruction des plus jeunes. Ils sont réputés pouvoir rendre les femmes fertiles et leur sang versé sur une lame accorde bonne fortune au guerrier.

Difficile de savoir d'où ils tiennent ce pouvoir mais les druides pratiquent la magie. Non pas une magie de charlatan ou d'illusionniste mais de la vraie magie. L'équilibre des lois physiques a été bouleversé depuis C-Day. Tout porte à croire que les druides ont reçu la capacité d'accomplir des prodiges autrefois réservés au domaine des contes.

Cette magie, les druides la puisent dans les forces de la nature. Plus exactement, dans l'égrégore et la corruption. Selon qu'ils utilisent les principes sains (croissance, fertilité, force) ou les principes malsains (putréfaction, vermine, maladie), on distingue le druidisme blanc et le druidisme noir. C'est ici deux conceptions du monde qui s'affrontent.

Le druidisme blanc :

Le druidisme blanc distingue deux volontés dans la Nature : la première, bienfaisante, symbolise le mouvement cosmique qui a permis l'ascension de l'homme et l'a placé au sommet de la chaîne alimentaire. L'autre, malfaisante, symbolise le parasitisme de la forêt par les Horlas, leur volonté d'asservir ou de détruire l'homme, de faire régner partout la laideur et la pourriture.

Le druide blanc utilise le premier principe pour concocter des baumes de guérison, avoir des visions mystiques utiles à la chasse, insuffler la force dans le cœur des hommes. Et il lutte contre le deuxième principe par le biais de totems, de talismans, de potions ou d'invocations qui font office de contresorts. Mais le combat semble perdu d'avance.

Le druidisme noir :

Pour le druide noir, l'Homme n'est pas l'Elu de la Création. Il est sur la Terre, comme toute autre créature, pour servir les desseins de Gaïa. Les Horlas sont les hérauts de la volonté de la Nature, il faut leur obéir. Et si la Nature a décidé que le monde pourrirait, muterait et se corromprait jusqu'à l'abjection, alors si telle est sa volonté, il faut la respecter et servir cette cause.

Les druides noirs pratiquent la magie noire de façon quasiment instinctive.



Ils peuvent empoisonner les sources, métamorphoser les fœtus dans le ventre de leur mère, forcer les femmes à s'accoupler avec des bêtes. Ils connaissent les plantes qui suppurent le poison et les animaux dont boire le sang apporte la rage. Ils peuvent faire pourrir un homme sur pied d'une simple parole. Ils peuvent hybrider les enfants aux choses et déclencher des épidémies.

Ils s'agenouillent devant les Mères Truies. Ils souillent, pervertissent et tuent mais ils le font sans haine. Ils le font parce que cela est juste.

Ils sentent dans la terre les pulsations du Bouc Noir aux Mille Chevreaux. Qu'ils l'appellent Cernunos, Shub-Niggurath ou Gaïa, ils le reconnaissent comme le maître de la création.



L'Eglise Catholique Romaine

Les Européens du XXIIème siècle étaient massivement athées. La chrétienté n'était alors plus guère qu'un élément de folklore. L'effondrement de la civilisation lors de C-Day avait mis le coup de grâce à cette religion et il s'en est fallu de peu pour qu'elle disparaisse tout à fait. En 2300, seuls 5% des Européens étaient chrétiens.

Le Concile de Florence :

En 2305, le Concile de Florence réunit les derniers cardinaux. On y décide, sous l'égide du Pape Pie XXIII, de redonner sa grandeur passée au catholicisme romain.

Des prédicateurs essaiment à travers tout le continent. Pionniers du renouveau catholique, ils risquent mille morts pour convertir les tribus païennes.
C'est une ère de martyres et de persécutions pour les chrétiens.
Mais les temps sont aux extrêmes.
Cette croisade de réévangélisation, menée par des héros, des saints, des fous et des crapules, finit par porter ses fruits.



C'est une époque de miracles et de révélations. On restaure les anciennes églises, on en construit de nouvelles. Les foules s'y entassent, pensant trouver dans l'Agneau Pascal un remède à leurs souffrances. S'appuyant sur la noblesse à laquelle il promet un renforcement des pouvoirs féodaux, le catholicisme parvient à atteindre 20% de population au nord de la Méditerranée en 2400.

Une Eglise Totalitaire :

Le Catholicisme de l'Ere Forestière a plus à voir avec l'Eglise du Moyen Age, fondamentaliste et autoritaire, qu'avec celle de l'Age d'Or, tolérante et œcuménique. Deux explications : La sauvagerie de l'époque favorise une chrétienté dure et les personnes à l'origine du Concile de Florence (principalement des Gnomes et des Neandertal) qui se basent sur l'adage « Qui connaît les réponses contrôle le pouvoir ». La chrétienté est pour eux le moyen d'établir une domination durable sur l'humanité. Le clergé se voit comme un contre-pouvoir aux royautés qui se forment. Le Vatican entend jouer un rôle politique au moins autant qu'un rôle spirituel.

Le pape, en interdisant les divorces et les bâtardises, entend contrôler les dynasties. Les dauphins doivent s'attirer les bonnes grâces de l'Eglise s'ils veulent être assurés de succéder légitimement à leur royal père.

Les évêques entendent les puissants en confession puis les font chanter. Les curés de village régentent chaque coutume et chaque pratique.

Les idoles animistes sont brûlées, les fêtes celtiques transformées en jours saints et les superstitions condamnées.

Si l'Eglise entend tenir les rênes des empires, elle entend également museler les pensées de chacun. La vie de tout homme doit être dictée par l'Evangile. Les sacrements règlent sa vie sociale, la piété régente sa vie intime, le droit religieux régente sa vie juridique.



**Faire confiance aux êtres de la forêt est péché.
Marcher à quatre pattes est péché.
Frapper son prochain sans l'injonction de l'Eglise est péché.**

Les Horlas dans l'Evangile :

Officiellement, les Horlas et toutes les horreurs que recèle la forêt, sont assimilés au Malin et aux images de l'Apocalypse de Saint-Jean. Ils sont la marque des péchés humains, ils sont une punition divine. S'enfoncer dans les bois pour traquer ses bêtes ne servirait à rien : les Horlas ne disparaîtront que lorsque l'homme sera purifié de ses penchants mauvais. La mortification et la piété sont donc la meilleure lutte possible contre ce péril.

Le Tribunal de la Sainte Inquisition :

Officiellement, l'Inquisition n'existe plus. Les prêtres locaux se chargent des exorcismes et de la chasse aux sorcières, sans l'aval du Vatican.

Cependant, les hérésies se multiplient, l'Islam inquiète, les sorcières et les Horlas pullulent. Certains cardinaux, tels que le jeune Giovanni Paulo Attorezzi de Venise ou Cortez Sandocar de Barcelone, envisagent sérieusement de refonder le Tribunal de la Sainte Inquisition.



La vérité sur le Pape :

En l'an de grâce 2385 après Jésus-Christ, à la mort du Pape Jules XII, le cardinal florentin Emiliano Cesare (Neandertal de la lignée Berlusconi), qui commence alors son règne sous le nom d'Innocent XVIII. Sa Sainteté a le charisme de ceux dont l'Histoire retiendra le nom. Il fait exhumer son prédécesseur, -qu'il déteste- et organise le Deuxième Concile Cadavérique...

...Où la momie est jugée en procès public pour simonie et impiété. Suite au procès, le cadavre est démembré et jeté dans une fosse commune.

Innocent XVIII est de caractère inflexible. Contrairement à ceux qui l'ont précédé, il ne se laisse pas manipuler par les cardinaux. Il entend que son autorité ne soit jamais contestée puisqu'il a été élu par le Créateur en personne. Ses discours publics sont ambitieux. Il y parle d'éradiquer l'animisme, restaurer la grandeur de la civilisation et exalter la foi de chacun.

En 15 ans de règne, l'apparence du pape s'est beaucoup altérée. Il a pris du poids jusqu'à atteindre une obésité morbide. Sa peau est devenue verdâtre est boursouflée. Mais il demeure, plus que jamais, un meneur d'hommes sans équivalent.

On le soupçonne de s'intéresser davantage au pouvoir temporel que spirituel, d'encourager le fanatisme et d'avoir passé un pacte de non- agression avec l'Empire Ottoman. Mais aucune voix ne s'élève pour contester officiellement ses activités.

Le Pape est également le chef secret de la Loge Noire, une assemblée Neandertal qui aspire à précipiter la chute de l'humanité.

En vérité, ce pape-là n'a jamais cru en Dieu, bien qu'il en soit un ardent prosélyte. Son véritable culte va à la Mère de Toute Chair, une Déité Horla qui lui parle à lui seul et prétend être l'ambassadeur sur Terre de Shub-Niggurath. C'est la corruption qui l'a enlaidi à ce point. Jusqu'à présent, ce pacte faustien n'a jamais été révélé mais le jour où cela arrivera, Innocent XVIII emploiera les grands moyens et fera ployer définitivement la bannière du Christ sous l'emprise du Bouc Noir aux Mille Chevreaux.

Les antipapes :

Du fait des ambitions personnelles, de l'enclavement des nations et du chaos ambiant, l'Eglise n'est pas exempte de divisions. Pas moins de trois papes se sont autoproclamés et contestent la légitimité d'Innocent XVIII. Childéric V à Axe-en-Vengeance, Saint-Klausman à Neuen Berlin et même Otharius Ier, le pape nomade et mutant qui arpente les forêts d'Europe de l'Est pour répandre sa version de l'Evangile.



L'Eglise Protestante

Divisée en multiples factions, à bout de souffle, l'Eglise Protestante ne s'est jamais aussi bien redéveloppée que sa concurrente Catholique. Et quand les armées catholiques prirent d'assaut les derniers fiefs protestants d'Europe du Nord et de l'Ouest, ils ne rencontrèrent qu'une résistance de principe. Avec la chute de Fort-Rocher dans les Landes, l'Eglise Protestante pousse son dernier soupir en 2380.

Quand bien même elle est officiellement éradiquée, certains conspirent à la faire renaître, principalement les déçus de la politique papale dans les rangs du clergé catholique. Cette dissidence néo-protestante a notamment pour instigateur le cardinal Heinrich Rosenbach de Vienne et la Loge d'Ebène à Venise. Mais pour l'instant, cette résurgence de la foi protestante n'est toujours qu'à l'état de complot.

L'Eglise Orthodoxe

La foi orthodoxe se maintient en Slavosie et en Roumanie, sous la forme de petites communautés. Les popes ne font pas de prosélytisme excessif et restent proches du peuple.

Le Vatican a plusieurs fois reporté son projet de croisade contre l'Orthodoxie. La rigueur du climat en Slavosie et en Roumanie constitue leur meilleure défense contre une éventuelle guerre de religion.



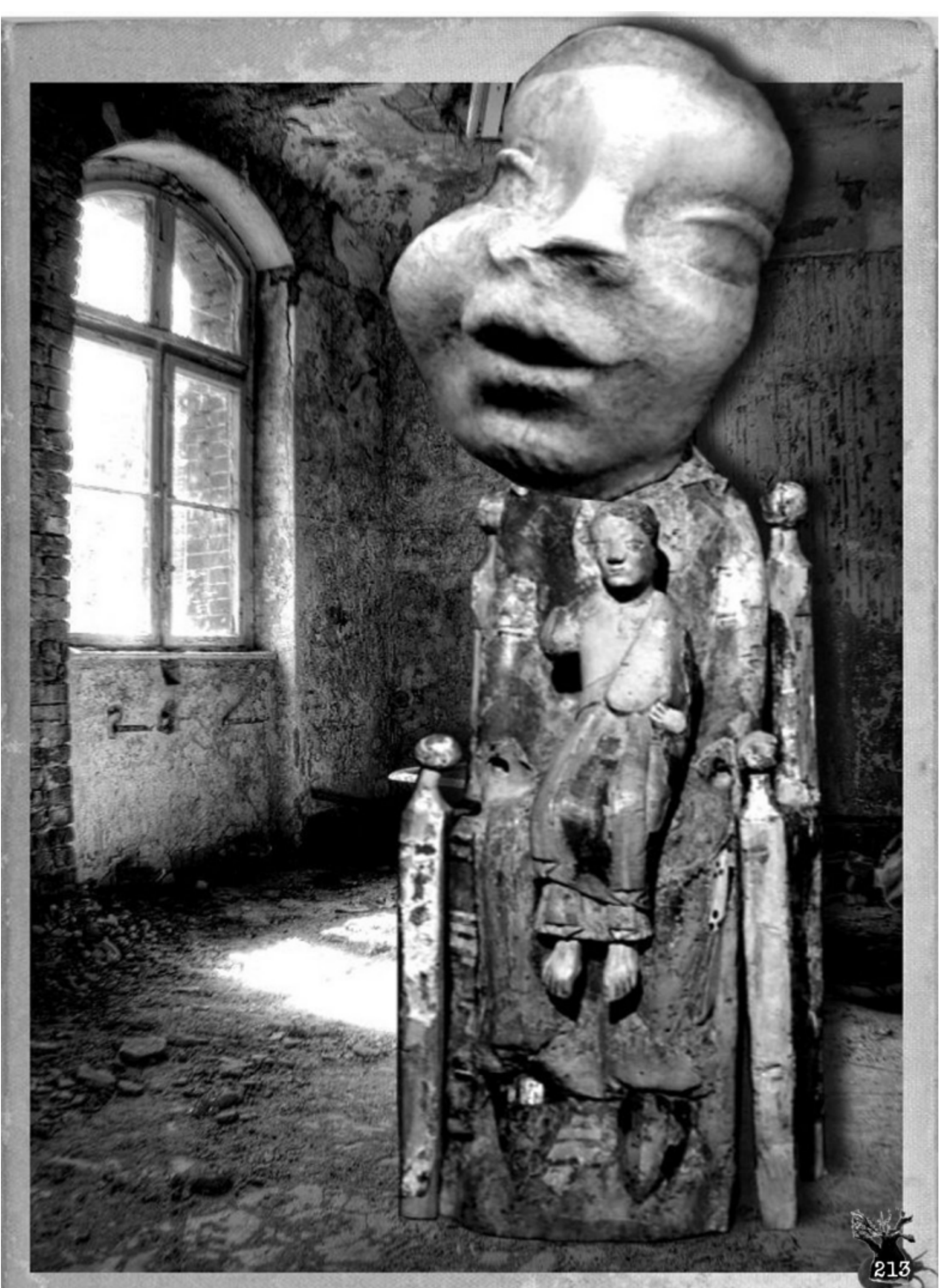


Fig. 7 : La Vierge Hydrocéphale à l'Enfant

Syncrétismes

Partout en Europe, surtout dans les régions les plus enclavées, émergent des églises mixant chrétienté et cultes païens. On recense notamment l'Eglise Druidique en Albion, l'Ancre Vaudou sur l'ancienne plateforme pétrolière du Baron Samedi (au milieu de la Mer des Tyrans), la Chapelle Christo-Islamique à Cordoue ou encore le Mouvement pour l'Emancipation de l'Arbre-Christ en Pologne. Il va sans dire que le Vatican voit ces blasphèmes d'un très mauvais œil. Mais jusqu'à présent, le clergé est trop désorganisé pour faire face à ces nouvelles menaces.

Hérésies Chrétiennes

Les lacunes de communication au sein du clergé, la découverte d'archives et d'évangiles apocryphes, la colère des évêques floués ou l'illumination d'ermites ont provoqué la résurgence d'anciennes hérésies, pourtant disparues depuis le Moyen-âge. Ces schismes et ces réinterprétations sont le témoin d'une grande vivacité spirituelle et d'une remise en cause des modèles centralisés. Ils n'en sont pas moins ferments de conflits et de fanatisme.

Ces hérésies sont souvent très limitées géographiquement ou font l'objet d'un culte clandestin. Tant que leurs apôtres ne se font pas trop remarquer, le Vatican les laisse tranquille. Mais le jour où la Très Sainte Inquisition reverra le jour, la donne changera à jamais.

Le Nestorianisme :

Le nestorianisme est une doctrine se réclamant du christianisme et affirmant que deux personnes, l'une divine, l'autre humaine, coexistaient en Jésus-Christ.

Rassemblés en Mésopotamie sous le nom d'Eglise Chrétienne Assyrienne jusqu'au XIXème siècle, les nestoriens connaissent une diaspora après leur persécution par les turcs pendant la Première Guerre Mondiale. Ce sont les descendants de cette diaspora qui répandent le Nestorianisme en Europe continentale après C-Day.

Certains penseurs au sein de l'Eglise nestorienne s'élèvent pour dire que la personnalité divine du Christ a provoqué les ténèbres de l'Ere Forestière, pour punir les péchés de la personnalité humaine du Christ. Cette interprétation est source de tension au sein de la communauté, qui craint également d'éventuelles persécutions par les catholiques.

Le Gnosticisme :

Le Gnosticisme, mouvement spirituel très varié, s'est éteint au IIIème siècle. Ici, nous traiterons particulièrement du gnosticisme chrétien, celui qui revient à la surface vers 2350, sous l'impulsion de l'érudit Cervantès de Clèves.

Aux yeux des gnostiques, l'homme est prisonnier du temps, de son corps, de son âme inférieure et du monde. Les gnostiques en concluent : « Je suis au monde mais je ne suis pas de ce monde ». De ce point de vue, le monde et l'existence dans le monde apparaîtront mauvais parce qu'ils sont le mélange de deux natures et de deux modes d'êtres contraires et inconciliables. Le gnostique sera celui qui retrouvera son moi véritable et qui prendra conscience de la condition glorieuse, divine qui était la sienne dans un passé immémorial.



Le phénomène Millevaux explique le retour en fanfare de cette doctrine oubliée. Les périls de l'environnement confirment les gnostiques dans leur conviction que le monde est mauvais et n'est pas fait pour l'homme. Leur volonté de s'échapper de l'enfer forestier les pousse à rechercher l'illumination, ce qu'ils font souvent en menant des vies de reclus.

Le Gnosticisme est une hétérodoxie en plein essor. Le détachement étrange de leurs zélotes les expose souvent à la persécution.

Les disciples de Khlyst :

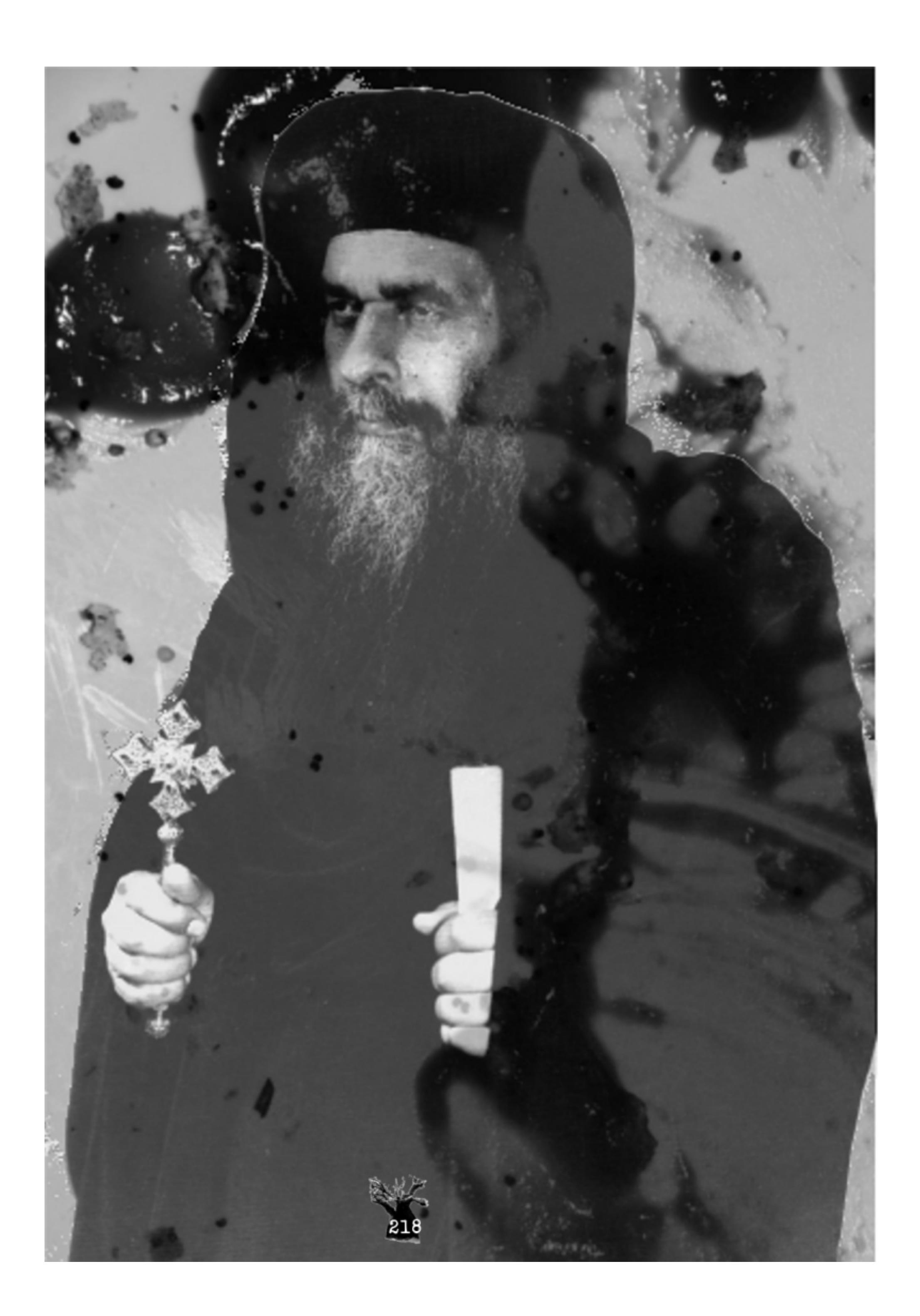
Les Khlysty ou flagellants étaient les adeptes d'une secte russe, dont le nom dérive en réalité de « khlyst » (le fouet) et qui à l'origine s'appelait Khristoveri (les « croyants du Christ ») ou « Khristi ». Raspoutine aurait, à un moment de sa vie, été un Khlyst.
Cette secte est apparue probablement au milieu du XVIIème siècle, en 1645, et survécut jusqu'au début du XXème siècle. Ses membres pensaient pouvoir vaincre le péché par le péché. Les Khlysty considéraient la débauche comme une sorte d'étape purificatrice sur le chemin de la rédemption. Les Khlysty rejetèrent les livres et l'adoration des saints et croyaient en une communication directe avec un saint esprit, incarné en chacun. Cette idéologie gnostique s'accompagnait du rejet du clergé, mais les membres de la secte pouvaient librement se rapprocher de l'église traditionnelle. Ils ne reconnaissaient pas la Bible orthodoxe.

Les points centraux de la pratique de cette idéologie constituaient l'ascétisme, ou le végétarisme, et la flagellation, accompagné de transes rituelles appelées « radeniya », lesquelles prenaient parfois des aspects orgiaques. Lors de la cérémonie de transe khlysty, les participants dansent en tournant sur eux-mêmes au rythme des cantiques. Peu à peu la danse s'accélère en même temps que les chants s'affolent. Les danseurs, avec un fouet, se flagellent alors violemment les épaules, la poitrine, les bras et les mollets sans cesser la ronde infernale et atteignent l'extase orgiaque.

Le nombre d'adeptes chuta (ils étaient alors environ 40 000) durant l'ère soviétique. Les khlysty n'avaient jamais été tolérés ouvertement. Ils furent persécutés dès le début du XXème siècle.

La secte survit dans la clandestinité jusqu'à C-Day. A la suite du cataclysme, les Khlysty survivants profitèrent du chaos pour révéler leur existence au grand jour. Ils convertirent de nombreuses âmes en peine. Le mouvement s'est depuis radicalisé à l'extrême. Tortures, orgies sexuelles, boulimie morbide et festins cannibales sont désormais au menu de leur liturgie. Les Khlysty prennent également contact avec les Horlas, qu'ils considèrent comme l'incarnation du Mal sur Terre et par conséquent porteurs de la vérité divine. Bien que chrétiens, et sous l'impulsion des Horlas, certains Khlyty participent alors à des messes noires en l'honneur de Shub-Niggurath. La secte est aujourd'hui bien implantée en Slavosie et envoie des missionnaires jusqu'aux confins de l'Europe.





Outre les renaissances d'anciennes hérésies, Millevaux est également un terreau fertile pour les contre-dogmes et sectes inédites. C'est ce qu'on appelle les néo-hérésies.

Le Messianisme :

En 2375, le moine Vladsilaw Garek croit recevoir la visite de l'Ange Gabriel : « Ne pleure plus, Vladislaw, car ces temps de ténèbres seront bientôt révolus. Le Christ qui est mort sur la Croix et ressuscité va revenir sur Terre et revivra sa Passion pour notre salut à tous. ».

Garek entreprit aussitôt de répandre la prophétie. Aujourd'hui, même après sa mort (il fut roué pour apostasie par le clergé varsovien en 2389), sa néohérésie, appelée le Messianisme, compte plusieurs milliers d'adeptes.

Les Messianistes vivent pour la plupart en communautés autonomes. Ils font vœu de pauvreté et renient la notion de propriété. Leurs apôtres, qu'on considère comme de doux déments, sont fréquemment maltraités ou martyrisés par les populations catholiques. Mais ils n'ont pas pour autant perdu l'espoir que le Christ revienne un jour transformer Millevaux en jardin d'Eden.

La Chapelle de l'Expiation :

Le créateur de la Chapelle de l'Expiation, Don Hernando Crusades, n'a jamais explicitement demandé à recruter des fidèles. La seule marque de son prosélytisme fut le discours qu'il prononça au sommet de la Sagrada Familia, à Barcelone, avant de s'immoler par le feu :

« Contemple tes péchés, peuple humain ! Contemple le monde qui t'entoure, il porte la marque de ton vice ! Ecoute les témoignages de l'Age d'Or, quand l'homme était plus pur ! En vérité je vous le dis, nous ne sommes plus dignes de notre Créateur ! La Forêt est sa punition divine, nous marchons à quatre pattes, la fille tue son père, le fils fornique avec sa mère ! Contemplez l'hideuse engeance que nous sommes devenus, aveugles à la bonté de l'Agneau Pascal ! En vérité je vous le dis, Dieu ne veut plus de nous ! Le Temps de l'Expiation est venu ! Nous ne sommes pas dignes de vivre sous les cieux ! Il est temps d'exécuter sur nous la sentence divine ! »

La première vague de suivants de Crusades accomplit un suicide collectif sur les rochers de Pampelune, un an plus tard. La deuxième vague comprit qu'il fallait procéder autrement. Pour plus d'efficacité, il fallait reporter sa propre fin et prendre le temps de convertir les autres brebis égarées.

Et quand les Expiatistes seront assez nombreux, ils déferleront sur les impurs, les massacreront et les suivront aussitôt dans la mort. Et l'Humanité, cette honte pour Dieu, ne sera plus qu'un mauvais souvenir.

Les Expiatistes se comptent en centaines, principalement implantés en Al-Andaluz, dans la Florence et dans les Terres Franques. En attendant le jour qu'ils auront choisi pour le Jugement Dernier, ils se peignent le corps en noir et blanc, pratiquent des mutilations rituelles et s'arment lourdement...

La Mort est mon sauveur,
qui guérit mes peines.
La Mort est mon bourreau,
qui châtie mes fautes.
La Mort est mon berger,
qui connaît
toutes les réponses



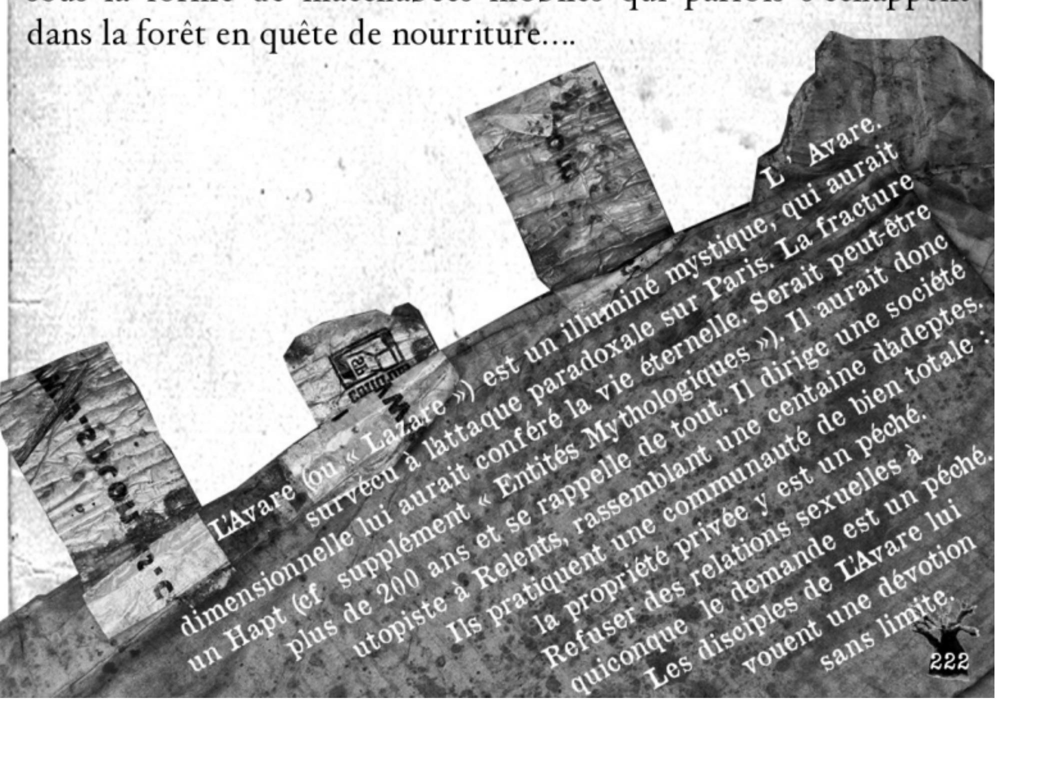
Les Lazaréens :

A l'âge de 16 ans, Astrid la Ravagée, orpheline, exhibe dans les rues de Vienne ses parents qu'elle dit avoir sorti de la tombe, « avec l'aide de Lazare, que Jésus avait libéré de la mort ». Ce prodige lui suffit amplement à recruter des centaines de disciples. Avec eux et leurs proches qu'elle a ressuscités et réduits à l'état de zombies, figés dans la décomposition.

Elle se retire sur le Mont Schwarzberg. Elle leur fait bâtir un gigantesque temple-mausolée.

Elle enseigne que la mort et la résurrection sont les étapes cruciales dans la vie d'un homme, la transition qui leur rend leur innocence originelle. Le fait que les zombies perdent la parole et la raison, et doivent se nourrir de chair humaine n'est pas mentionné dans ses prêches...

Astrid a enseigné ses techniques aux plus hauts gradés de ses prêtres. Ensemble, ils ont d'abord commencé à ressusciter des gens fraîchement décédés, puis des cadavres de plus en plus usés, remplissant les catacombes du Schwarzberg d'abominations rampantes. Désormais, ils invitent les plus fanatiques d'entre eux à s'immoler pour revenir sur Terre, purifiés de leurs péchés, sous la forme de macchabées mobiles qui parfois s'échappent dans la forêt en quête de nourriture….

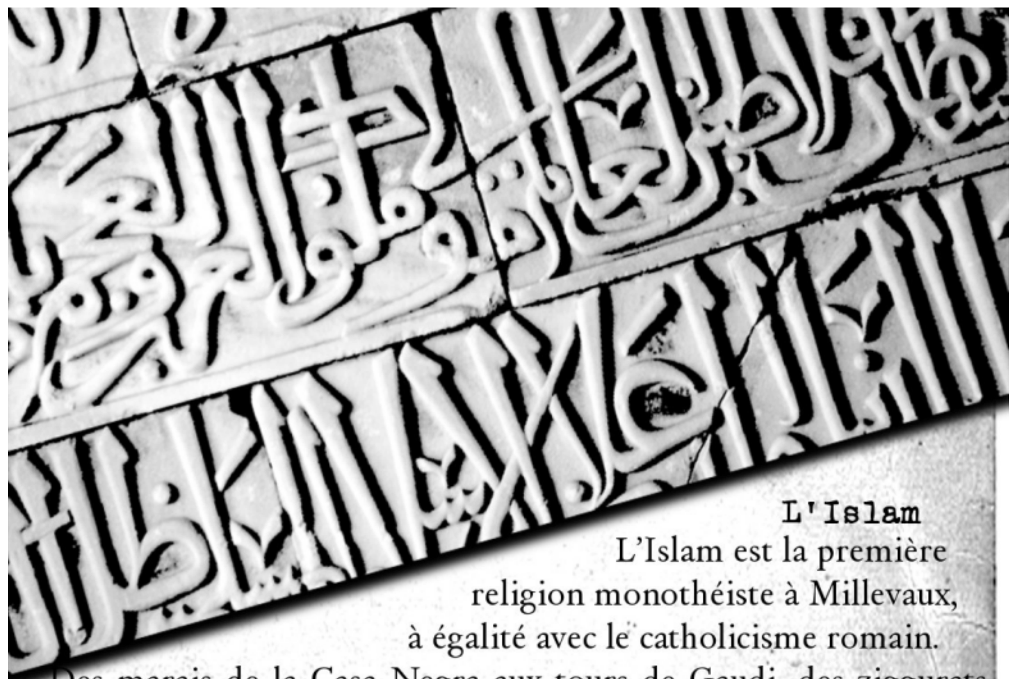


Micro-Hérésies :

Tous les hérétiques ne cherchent pas à rassembler un maximum de fidèles. Certains, des schizophrènes, des manipulateurs, des antisociaux ou des visionnaires, limitent le cercle de leur culte à l'échelle de leur village, de leur famille, voire de leur seule personne. Ils vivent en circuit clos, illuminés de connaître la Vérité Suprême, soucieux de la garder pour eux seuls.



Il n'a pas de nom. Il est persuadé d'être le Christ. Armé de sa fidèle hache, il erre et répand la bonne nouvelle : tout le monde doit mourir !



L'Islam

L'Islam est la première religion monothéiste à Millevaux, à égalité avec le catholicisme romain. Des marais de la Casa Negra aux tours de Gaudi, des ziggurats d'Istanbul aux pierres levées d'Ante-Bucarest, des racines de Neuen Berlin aux mosquées troglodytes de Sarajevo, ils sont des centaines de milliers à prier le nom d'Allah. C'est un Islam paradoxal qui règne dans l'Europe de l'Ere Forestière, tourmenté entre le sunnisme des Lumières et les ombres de l'hérésie sheitanite.

L'Islam des Lumières :

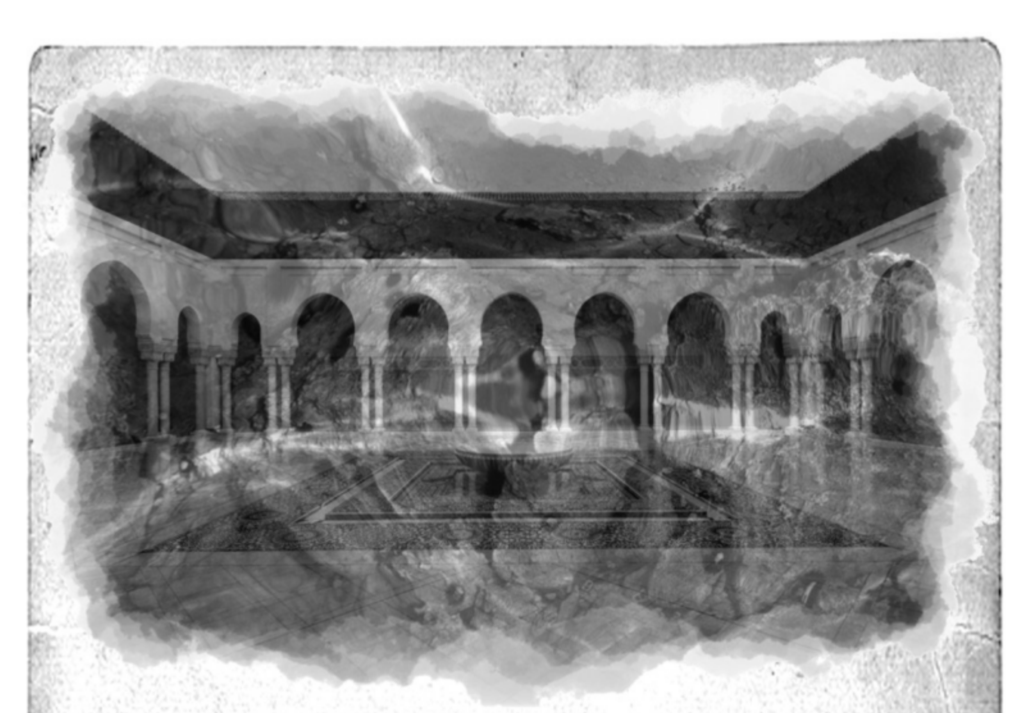
Entre 2000 et 2200, l'Islam, tel qu'il est pratiqué au Maghreb, dans le Proche-Orient et en Europe occidentale, subit une conversion progressive vers ce qu'on appelle « L'Islam des Lumières ». Modération et modernité de la religion mahométane ont deux explications géopolitiques : Epuisement ou abandon progressif de l'énergie du pétrole et enclavement politique du Maghreb et du Proche-Orient.

La fin de l'ère du pétrole apaise grandement les tensions qui poussaient au fondamentalisme et au terrorisme. Quand à l'enclavement politique, il permet à une Arabie démondialisée de rester neutre dans les grands conflits qui toucheront l'Europe de plein fouet. C'est une ère d'autarcie et de paix, propice à l'introspection dans la foi et à la réflexion philosophique.

Suivant les préceptes du penseur indien Asghar Ali Engineer, chaque génération se voit reconnu le droit d'interpréter le Coran avec son propre éclairage, à la lumière de ses propres expériences. Les changements fondamentaux sont alors les suivants ; libéralisation des mœurs, égalité entre l'homme et la femme, non-ingérence dans les gouvernements, abandon du djihad, œcuménisme. Les pratiques liturgiques restent en revanche sensiblement les mêmes. Ainsi, les femmes qui le désirent portent toujours le voile. Les horaires de prière, les jours saints et les lieux de pèlerinage demeurent, le porc reste un aliment interdit. Et les 5 Piliers de l'Islam (Dieu, la Prière, l'Aumône, le Jeûne, le Pélérinage) sont toujours d'actualité.

Après C-Day, le Maghreb et le Proche-Orient subissent les retombées du phénomène Millevaux, mais dans des proportions moindres que l'Europe continentale. Ce sont donc les civilisations arabes qui se redressent le plus tôt dans l'Ere Forestière. L'Islam des Lumières se maintient alors dans les Royaumes Mèdes, en Al-Andaluz et dans les communautés d'Europe continentale. On dénombre une proportion de 80% de sunnites et 20% de chiites.

La communauté musulmane d'Al-Milval souffre de l'inaccessibilité de la Mecque, située derrière le Mur de la Honte. Nombreux sont les pèlerins à risquer leur vie pour franchir la Mer Rouge et gagner ce lieu saint où trône la Pierre Noire, à l'abri des miasmes de Millevaux.



La grande nouveauté de l'Islam en Ere Forestière est le hadith au sujet des Horlas. Les Horlas sont nommés en arabe «Sheitan », ce qui signifie aussi le Diable. De fait la tradition musulmane est interprétée dans le sens d'une assimilation des Horlas au Diable. Les « Sheitan » sont impurs. D'ailleurs on compte des porcs parlants dans leurs rangs. Le « Sheitan » veut guider l'homme vers la damnation et doit être craint et détruit par tous les moyens. « Sheitan ! » est même devenu une interjection populaire, désignant les êtres et les choses qui portent le mauvais œil. On raconte même que les populations bédouines savent reconnaître instinctivement des agents Horlas, à l'odeur et l'aura qu'ils dégagent.

En 2400, suite à un endurcissement de l'environnement et aux troubles politiques régnant dans les Royaumes Mèdes, certains imams professent le retour à un Islam dur.

Avec une pleine application de la charia, l'exécution des apostats, et le port obligatoire de la burka pour les femmes. Mais jusqu'à présent, leurs voix se font faiblement entendre.

Des sectes et spiritualités para-musulmanes connaissent un regain d'activité. Par exemple, les marabouts du Sahara ou les Soufis des Balkans. Mais la principale dissidence vient de l'hérésie sheitanite.

L'Hérésie Sheitanite :

En 2300, l'imam Souleymane Al-Zharwiji part d'Istanbul pour tenter le pèlerinage vers la Mecque. En chemin, il s'égare dans la région désolée qui sépare le Tigre et l'Euphrate. On ignore ce qu'il lui arrive exactement. Trois ans plus tard, il revient à Istanbul, sans avoir jamais atteint la Mecque.

Il aurait rencontré le Sheitan entre le Tigre et l'Euphrate, dans une aura de feu et de putréfaction. Ce dernier, accompagné d'un Ange, lui aurait dicté le texte de ce qui deviendra les Dix Mille Sourates du Sheitan.

Al-Zhawiji, entièrement converti à la cause du Sheitan et armé d'une puissante sorcellerie, échappe à la charia. Il commence à prêcher sa vision de l'Islam. Le Sheitan, loin d'être l'opposé d'Allah, serait son intermédiaire sur la Terre et aiderait les hommes à supporter les souffrances du monde forestier d'Al-Milval. Al-Zhawiji, non content d'affirmer que les Dix Mille Sourates du Sheitan sont un hadith dont l'étude doit s'additionner à celle du Coran, exhume l'une des versions originales arabes du Kitab-Al-Azif.

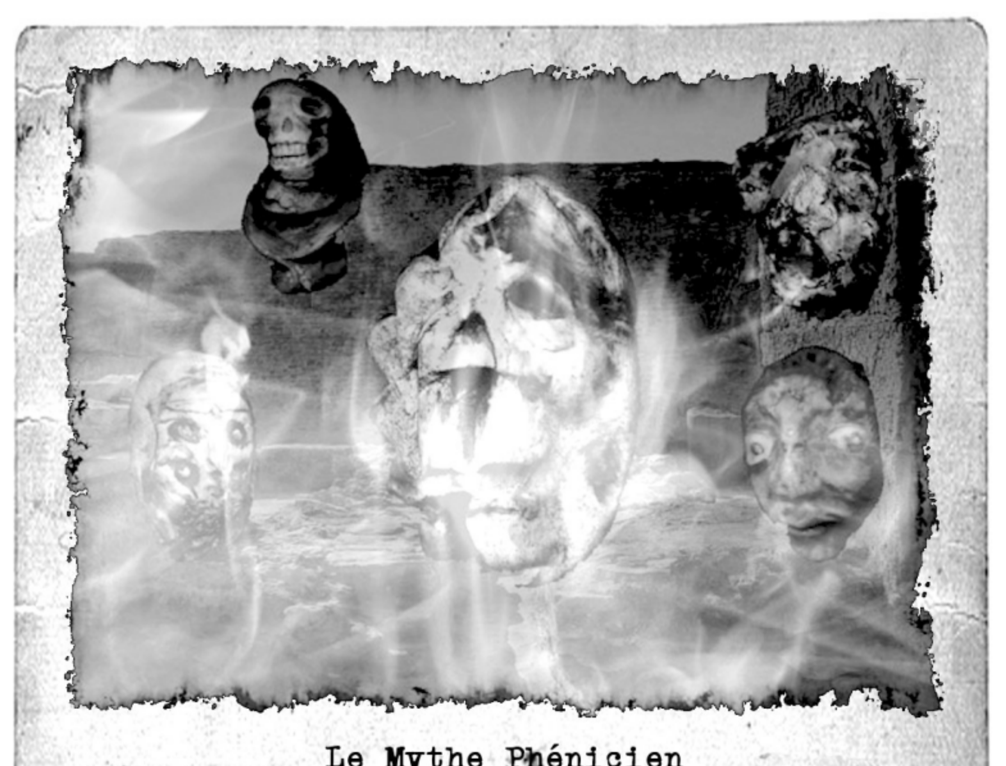
Oeuvre encore appelée le Necronomicon, le livre du dément et hétérodoxe Abdul Al-Hazred, écrit vers 700 dans la ville de Damas. Il distribue des reproductions de l'ouvrage et souhaite que leur étude soit intégrée dans la tradition musulmane.

Les prêches d'Al-Zhawiji obtiennent de rapides résultats. Ceux qui osent le traiter de mécréant ou d'infidèle sont assassinés ou exilés. L'Hérésie Sheitanite (telle qu'on la nomme depuis les Royaumes Mèdes) se répand comme une traînée de poudre dans tout l'Empire Ottoman.

Bien qu'Al-Zhawiji présente sa religion comme étant le seul véritable Islam, il est clair qu'il en détourne tous les principes. Le blasphème sheitanite est une foi pervertie où le Sheitan a une plus grande importance qu'Allah. On demande aux sheitanites de faire confiance aux Mères Truies, de laisser la Nature faire ce qu'elle veut. Les grands imams sheitanites dirigent des harems clos, on ignore ce qu'il advient des femmes infortunées qui y sont envoyées. Les ziggurats d'Istanbul résonnent de cris atroces. La jungle s'étend en Turquie plus que partout ailleurs, et des miasmes sans précédent s'élèvent des marais, exterminant les chrétiens, les kurdes et les arméniens.

Même si les Royaumes Mèdes emploient tous leurs moyens dans l'éradication de l'Hérésie Sheitanite, il est clair que cette dernière connaît une expansion irrépressible. Les moudjahidin envoyés en Turquie assassiner les faux imams ne reviennent jamais attester du succès de leur mission.

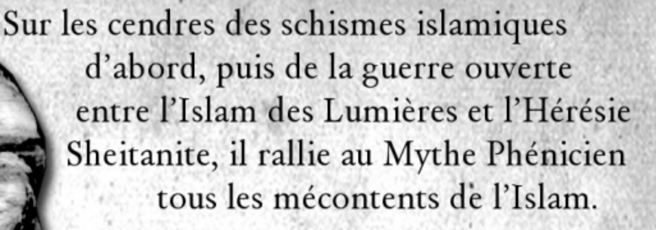




Le Mythe Phénicien

Vers 2250, lorsque l'imam Amin Abd al-Nefer survit à l'incendie de la Mosquée de Tunis, c'est pour perdre définitivement la raison. Il prend alors le nom d'Hamilcar Gilgamesh Barca. Il fonde la compagnie des Trente Puniques, un ramassis de tyrans, de gourous et de sadiques. Et entreprend avec eux de restaurer la grandeur de l'empire phénicien carthaginois. Il veut faire renaître Carthage en tant que théocratie totalitaire, avec au sommet de ses préoccupation le culte qui sera rendu aux deux principaux dieux du panthéon phénicien : Baal Hammon (ou Moloch-Baal) et Tanit.

Les Trente Puniques, avec à leur tête Gilgamesh le Grand Brûlé, profitent des guerres de religion qui secouent la Tunisie et l'Egypte.



Sur les cendres des schismes islamiques d'abord, puis de la guerre ouverte entre l'Islam des Lumières et l'Hérésie Sheitanite, il rallie au Mythe Phénicien tous les mécontents de l'Islam.

Quand vers 2350, Carthage s'affirme comme une nation à part entière, couvrant les territoires des anciennes Egypte et Tunisie, Gilgamesh le Grand Brûlé a 120 ans. Il a depuis longtemps sombré dans la démence la plus totale. Avant de mourir, il a pu affermir la toute-puissance du culte. Neandertal de la Loge Noire, il a refaçonné le Mythe Phénicien en illusion de la grandeur antique, derrière laquelle se cache un système entièrement voué à l'autodestruction.

Le Mythe Phénicien selon Gilgamesh, de la façon dont il est pratiqué avec zèle dans cette nouvelle Carthage, est tout au plus une parodie macabre et flaubertienne de l'original antique. Les pratiques barbares sont monnaie courante, la civilisation toute entière est autant tournée vers la cruauté et la décadence que vers le faste et le raffinement. Une cohorte de dieux terrifiants s'associe à Moloch et Tanit pour composer le panthéon. Le clergé phénicien a tout pouvoir sur le gouvernement, les cérémonies de dévotion à Tanit et à Baal rythment la vie de tout un chacun.



Tanit :

Tanit est la déesse chargée de veiller à la fertilité, aux naissances et à la croissance. Certains l'associent à Shub-Niggurath mais il s'agit d'une déviance du culte. Bienveillante et mystérieuse, ses attributs divins sont la lune et les serpents. Tanit représente en quelque sorte l'aspect positif d'une religion qui en comporte peu.

Les servantes de son culte ont d'ailleurs pour habitude de s'accoupler avec des reptiles géants sous l'influence de drogues mystiques. On pense les prêtres de Tanit capables de concocter des potions contre la stérilité, ou de guérir le Syndrome de l'Oubli.

Moloch-Baal :

Baal Hammon est le dieu de la fécondité et des récoltes. Il est également associé au soleil et à la guerre. Révérer Baal, c'est adopter une doctrine où la force et la cruauté ont plus d'importance que le partage et la miséricorde. Baal est un Dieu qui accorde peu. Il préfère conseiller à ses fidèles de prendre aux autres ce qu'ils méritent.

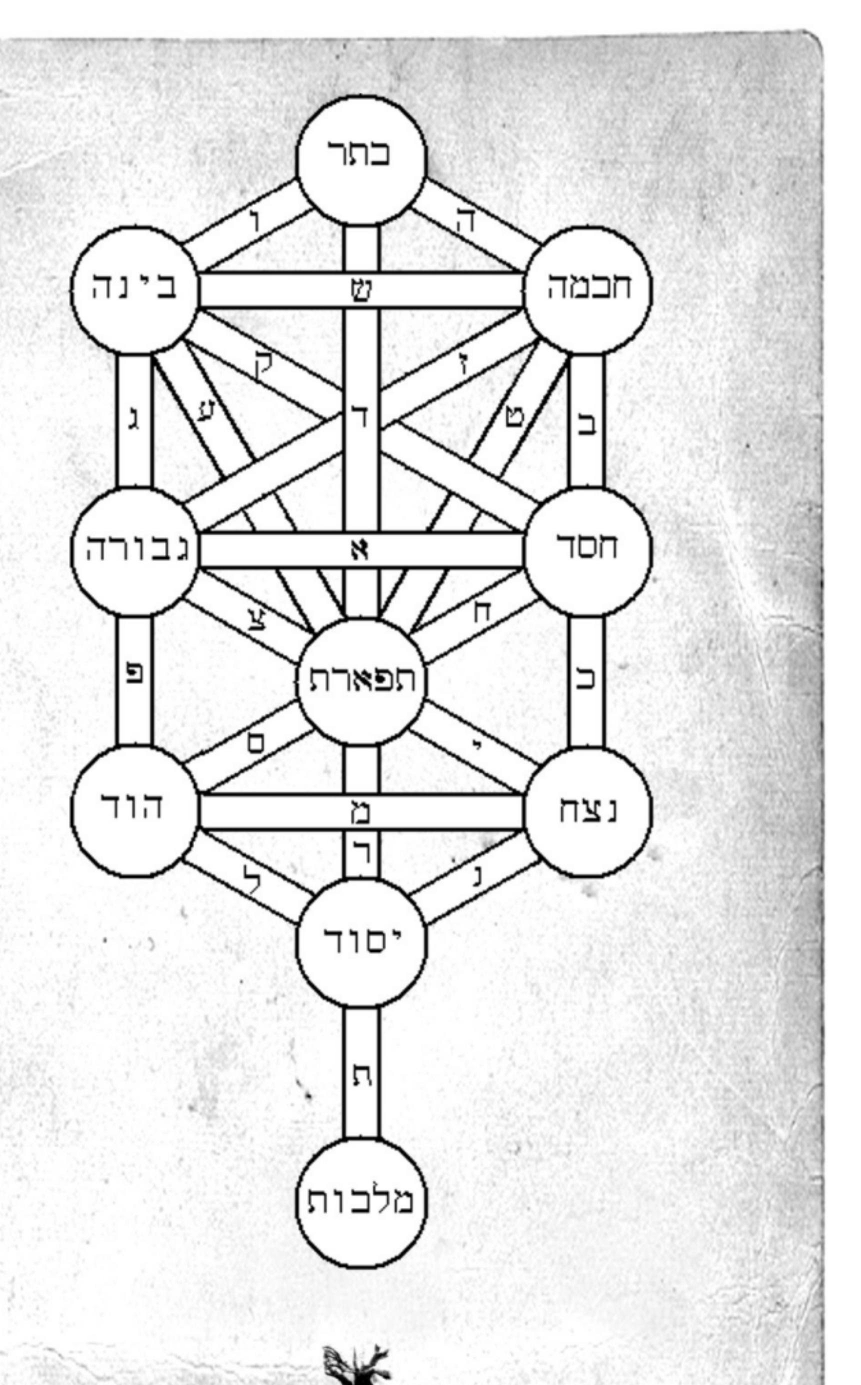
Les prêtres de Moloch ont une influence majeure sur la politique punique. Ils décident des guerres, des accords commerciaux et des grands travaux.

Au sommet de Carthage trône une immense statue en fer de Moloch. Cette statue ouvre une gueule où brûle un brasier en permanence. Ses bras articulés permettent d'y jeter des offrandes. En cas de situation catastrophique pour Carthage (épidémie, invasion, famine), les prêtres ont toute latitude pour décréter des sacrifices d'enfants à Moloch. En cas de force majeure, chaque citoyen devrait même livrer son premier-né s'il n'a pas atteint la majorité.

Le judaïsme

Le Judaïsme a subi beaucoup moins d'altérations que les autres grandes religions monothéistes lors de l'Ere Forestière. On peut cependant noter que les Horlas sont considérés comme démoniaques. Suivre les préceptes hébreux, c'est bannir les Horlas de sa vie et lutter contre eux.

Certains juifs ashkénazes pensent que l'interprétation kabbalistique du Talmud est la clé de l'éradication des Azazélites (terme hébreu pour désigner les Horlas, en référence à Azazel, le Démon du Désert.). Dans ce but, ils passent de longues heures à le traduire en codes chiffrés et en formules ésotériques. L'objectif ultime de cette quête aussi mathématique que spirituelle est la découverte du Cypher, ou code suprême, qui renfermerait le vrai nom du Créateur.


כתר
ו
ה
בינה
ש
חכמה
ק
ז
ג
ע
ד
ט
ב
גבורה
א
חסד
צ
ח
פ
תפארת
כ
ס
י
הוד
מ
נצח
ר
ל
נ
יסוד
ת
מלכות

On rencontre des communautés juives partout en Europe. Elles sont plus ou moins bien tolérées selon les régions où elles se trouvent. De nombreuses communautés juives cohabitent pacifiquement avec les autres chapelles dans les Royaumes Mèdes, en Al-Andaluz. En Germanie, on dénombre d'importantes populations de juif ashkénazes. Certains ont hybridé leur religion avec les cultes païens ou chrétiens. A ce titre, la Synagogue Sacrée d'Irminsul, en Forêt Noire, est une déviation remarquable. Les rabbins d'Europe continentale se confrontent volontiers au clergé d'autres religions lors de discussions talmudiques enfiévrées, ce qui conduit parfois à de subtiles modifications et remises à jour de la Torah.

Le ghetto de Prague, véritable laboratoire spirituel, voit émerger de nombreux courants de pensées et notamment les Golemistes Noirs, qui défendent l'usage kabbalistique de la Magie Noire, arguant que la sorcellerie ne porte pas de corruption intrinsèque et que seul l'usage qu'on en faut peut déterminer le résultat est bon ou mauvais.

Les Juifs sont persécutés à Carthage, en Florence et dans l'Empire Ottoman. Mosché Brandt, Neandertal de la Loge Bleue, dirige la Fratrie Aleph, un mouvement clandestin de turcs opposés à la tyrannie sheitanite, qui comprend aussi bien des juifs, des musulmans, des kurdes ou des athées. La Fratrie Aleph paye un lourd tribut de martyrs chaque année.

Le Royaume de Sion (anciennement Israël) constitue une particularité puisqu'il s'agit d'un Etat entièrement hébreu (cf. chapitre « Atlas »). Les hébreux du Royaume de Sion n'ont plus guère de contact avec les tribus restées en diaspora, ce qui conduit à une divergence progressive du dogme entre Israël et le reste de l'Europe.

Spiritualités orientales

Hindouisme, confucianisme, taoïsme et bouddhisme coexistent également à Millevaux, au sein des populations asiatiques issues de l'immigration de l'Age d'Or. Ces cultes sont en général très discrets, surtout dans les contrées où l'oppression religieuse est forte.

Au regard de ces cultes, les Horlas sont considérés comme une simple spécificité de l'environnement.

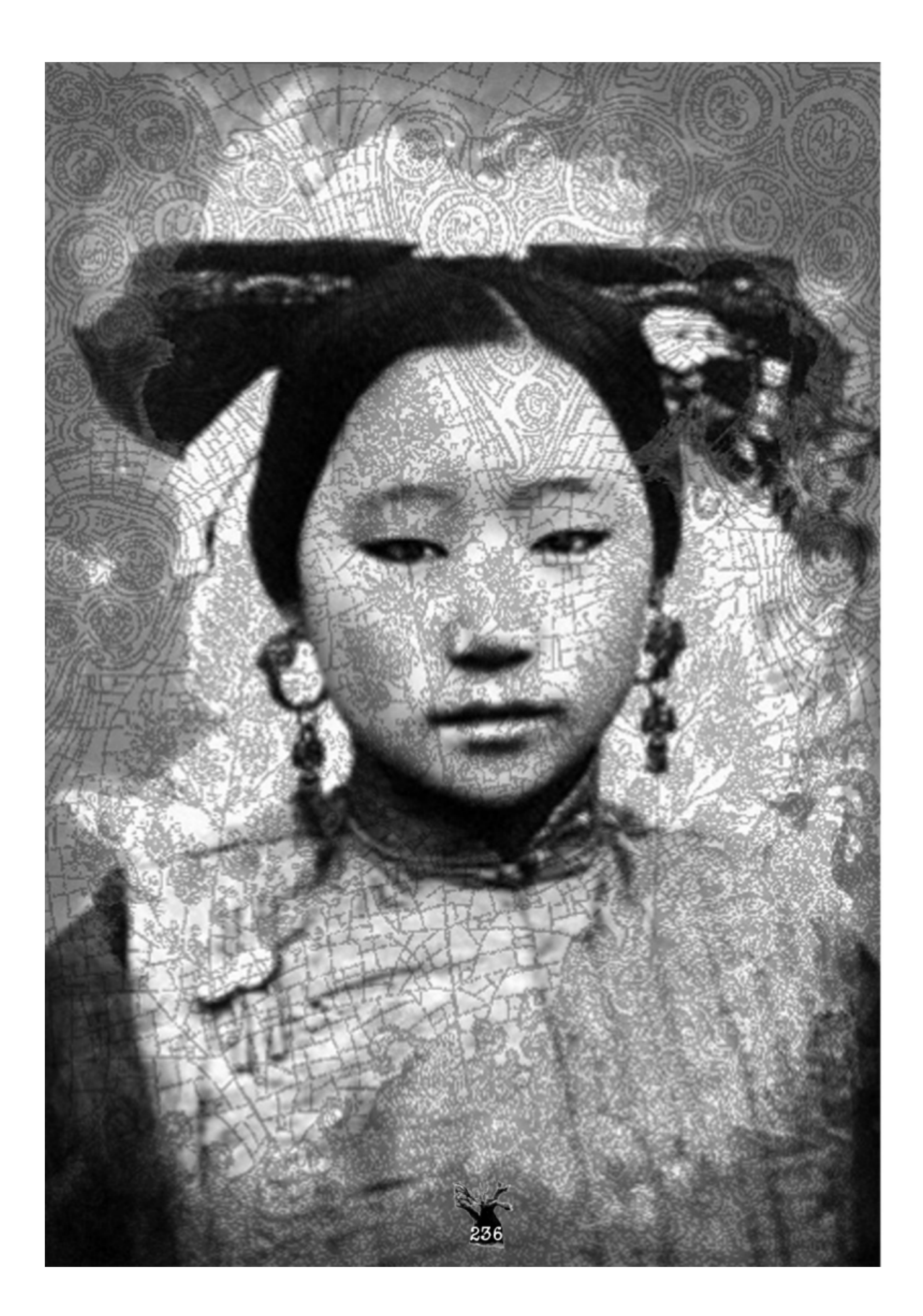
Dans cette civilisation très métissée, certains occidentaux « de souche » pratiquent le bouddhisme ou l'hindouisme tandis que beaucoup d'orientaux sont convertis depuis des générations au christianisme, à l'Islam ou au druidisme.

Conclusion sur les religions

Ce panorama des religions millevaliennes permet de constater un foisonnement spirituel à l'image de l'écosystème, avec ses embranchements, ses mutations, ses souches pourries et ses jeunes pousses.

De nombreux micromouvements n'ont pas été énumérés ici, tels que le Panthéisme, le culte d'Irminsul l'Arbre-Dieu en Saxe ou la mythologie nordique, parce qu'ils constituent des exceptions très limitées géographiquement et seront plutôt évoqués dans l'Atlas.

Au-dessus de ces religions disparates, en perpétuelle guerre, en perpétuelle remise en question, plane l'immense ombre Horla et le culte à Shub-Niggurath, qui menace un jour, sous une forme ou une autre, de devenir le culte unique. C'est ce danger qui sera abordé dans le chapitre « Entités Mythologiques ».



CULTURE ET TRADITIONS

Une culture balkanisée

Parler de culture et de traditions à Millevaux, c'est d'abord parler de diversité. L'Europe culturelle est davantage une constellation de micro-milieux qu'un réseau interconnecté. La norme, c'est de ne pas suivre la norme. Il suffit de changer de tribu pour changer de monde. De surcroît, ce continent a derrière lui un très long passé d'immigration et de mélange culturel. Ce métissage reste flagrant, malgré deux cent ans d'enfermement et d'immobilité des populations.

Il est donc impossible de dresser un tableau exhaustif. On peut en revanche décrire les mécanismes évolutifs de la culture et comprendre comment ils peuvent se décliner selon les contrées et les peuples.



On aborderà ici la culture au sens le plus large, incluant tout ce qui fait la tradition d'une société. Linguistique, économie, guerre et paix, manifestations populaires, arts.

Une linguistique rapiécée

L'Europe de l'Age d'Or était en passe d'adopter une langue unique, l'anglais. Langue du capitalisme, langue des sciences, langue de l'occupant américain. Si beaucoup refusaient cet état de fait par nationalisme, tout le monde était bilingue. Même l'occupant chinois publiait ses communiqués avec la traduction anglaise. C-Day a décapité net cet idéal de langue universelle, et rouvert en grand les portes de la Tour de Babel.

Dans l'Ere Forestière, une semaine de marche, c'est l'unité du bout du monde. Les survivants ont rejeté l'anglais pour reprendre l'idiome national. Le Syndrome de l'Oubli aidant, l'unité linguistique s'est encore morcelée, à l'échelle de la région, de la contrée, du coin. On ne parle plus ni français, ni italien, ni croate, on parle la langue du coin. Le patois, le sabir, le baragouin, ont remplacé les anciens académismes.

De surcroît, la disparition des livres, la régression intellectuelle, l'obscurantisme, ont fait leur œuvre : Millevaux compte 80% d'illettrés.

Et là où la tradition orale domine, l'orthographe ne signifie plus rien. Les voyageurs au long cours et les rhapsodes constatent bien ce morcellement : Un gazier de Terre-Calais n'entrave que pouic à la jacquetance d'un zigue d'Axe-en-Vengeance. On peut en revanche reconstituer le processus de création de ces sabirs locaux.

En cernant ce processus, un linguiste confirmé pourra déceler la fange originelle de toutes les langues et se faire comprendre partout où il va. Enfin, dans un rayon d'une semaine de marche...

La langue à Millevaux découle de plusieurs sources différentes :

* La langue nationale de l'Age d'Or.
* Une base principale d'argot, car c'était le principal champ lexical des survivants (on ne parle pas de la même façon dans un pays en ruines que dans l'hémicycle d'un parlement).
* Des anglicismes retranscrits dans l'accent local.
* Des expressions spécifiques à la localité.

Ajoutez à cela un long abâtardissement et vous obtiendrez un baragouin à la fois moyenâgeux et pragmatique, la langue hirsute et pittoresque des forestiers.

En terme de jeu, en tant que Meneur, je peux avoir envie de retranscrire lambiance en employant moi-même un langage insolite et en incitant mes joueurs à faire de même. En procédant sans caricature, en adaptant simplement son niveau de langage au contexte, jobtiens une belle sensation de réalisme. Pour adopter ce langage, je m'inspire des nouvelles dambiance incluses dans ce livre ou je me réfère à ce petit lexique, valable pour les Terres Franques, où lon parle un patois issu du français.

Petit lexique des Terres Franques :

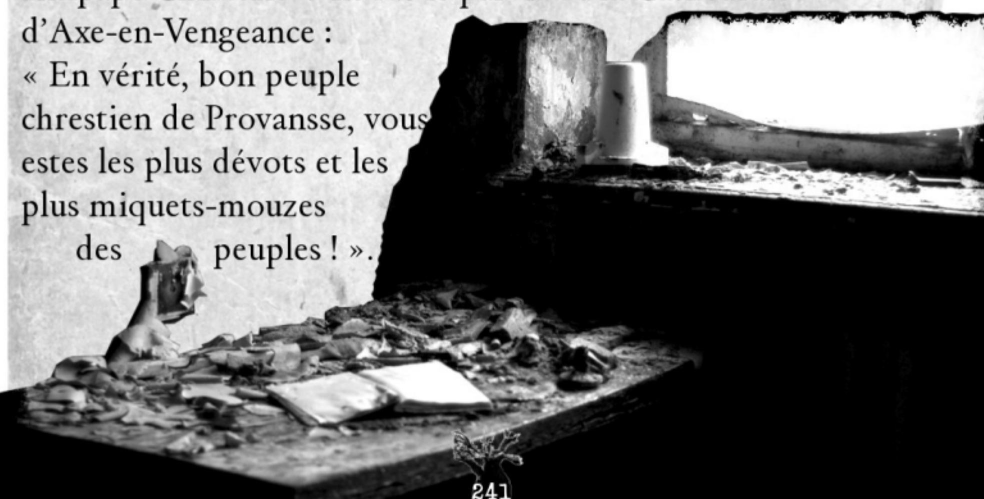
En français : En franquois
une personne : un gazier, un zigue, un pécore
étranger : Horsain
un pauvre : un gueux, un capselesse
un riche : un mange-cresson
un mutant : un maletrait
un lépreux : un ladre
nourriture : bouffe, becquetance, graillon
gourde, récipient : Boutanche
armagnac : Maniac
cognac : Gnac, Niac, Niaque
la forêt : la verte, la touffue, la canarde
démon, créature surnaturelle : Horla
quelque chose de dangereux, de déconseillé : mauvaise médecine
la mémoire : la creuse, la flancheuse
flash-back : Flachebaque
Argent, ou matériel bon à troquer : du grisbi, du remplit-fouilles
des caps : des jetons, des pions
les pillards : les écorcheurs
la ville : la ruche, le beston, la cabane
Habits : frusques, nippes
un véhicule à moteur : un trucque, une tocante, un chartotal
de l'essence : de la fraîche, de la sanguine, de la came

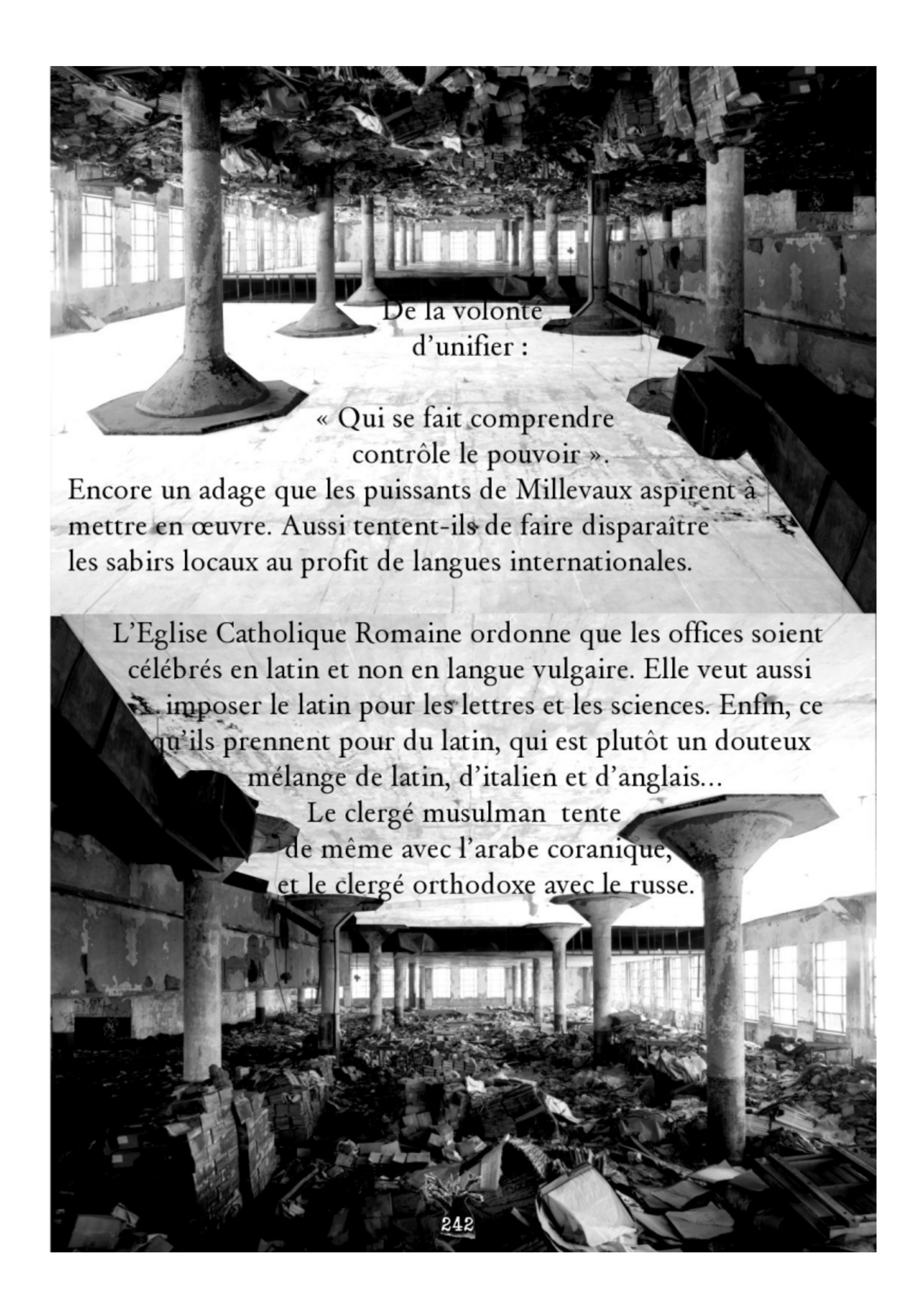
La langue des lettrés :

Parmi les nantis de Millevaux, il est proscrit d'utiliser la langue du vulgaire. C'est un véritable idiome parallèle qui voit le jour dans les hautes sphères de la noblesse et du clergé. On y parle une langue académique issue des ouvrages de l'Age d'Or, une langue précieuse qui se mouche dans la soie et ne va jamais se salir les chausses dans les mêmes ruelles que les manants.

C'est une langue étrange, qui emprunte aussi bien aux formules de la Renaissance qu'au jargon des conseils d'administration du XXIème siècle, voire... aux émissions de télé-réalité.

On paye à prix d'or des précepteurs pour qu'ils vous enseignent le juste mot pour le juste discours, celui qui fera définitivement sortir votre ramage du ruisseau. Mais parfois, on omet de vérifier leurs sources... Et ceci peut aboutir à des citations absurdes. Comme lors du plaidoyer que le bon antipape Childéric V fit sur le parvis de la Cathédrale d'Axe-en-Vengeance :
« En vérité, bon peuple chrestien de Provansse, vous estes les plus dévots et les plus miquets-mouzes des peuples ! ».





De la volonté
d'unifier :

« Qui se fait comprendre
contrôle le pouvoir ».

Encore un adage que les puissants de Millevaux aspirent à mettre en œuvre. Aussi tentent-ils de faire disparaître les sabirs locaux au profit de langues internationales.

L'Eglise Catholique Romaine ordonne que les offices soient célébrés en latin et non en langue vulgaire. Elle veut aussi imposer le latin pour les lettres et les sciences. Enfin, ce qu'ils prennent pour du latin, qui est plutôt un douteux mélange de latin, d'italien et d'anglais...

Le clergé musulman tente de même avec l'arabe coranique, et le clergé orthodoxe avec le russe.

Etymologie du terme « Millevaux »

Millevaux est un terme franquois qui désigne aussi bien les Terres Franques que le monde connu dans son ensemble. On pourrait y lire une référence à Malevil, le roman post-apocalyptique rural de Robert Merle ou au Plateau de Millevaches (aujourd'hui devenu les Morts-Plateaux) en Auvergne, l'une des régions où la forêt est la plus dense. Enfin, cest une allusion au relief très vallonné, suite aux accidents sismiques de GDay.

Une langue sans livres :

Rares sont les littérateurs à Millevaux, où l'imprimerie peine à succéder aux techniques de copistes. Et encore plus rares ceux qui écrivent directement en langue vulgaire. Lorsque cette pratique deviendra courante, cela contribuera fixer les langues et cimenter les nations. Le premier ouvrage écrit en franquois est « la très véridyque Hystoire de Gargantua » d'Esthète de Rocanchour. Rocanchour est pas la postérité sans jamais avoir avoué ces deux faits : Son roman était une fiction, et il avait entièrement plagié Rabelais...

Une économie sur les rotules

Si le langage à Millevaux n'est qu'un grouillement d'idiotismes, le chaos ambiant n'a pas non plus épargné l'économie. La complexe machine capitaliste de l'Age d'Or est devenu un cauchemar altermondialiste.

La disparition des métiers :

« Qu'est-ce qui nous occupe à temps plein ? La survie ! ». Dans ce monde anarchiste, personne n'a de compétence aboutie dans un domaine. Les gens sont plutôt des touche-à-tout. Hormis dans les microcosmes « civilisés », on n'embauche personne à temps plein pour une seule tâche. Tout est affaire de coups de main, d'opportunités, d'échange de services. Tu me répares ma mobylette et je te donnerai le fruit de ma chasse. Difficile de se spécialiser. On préfère bricoler, improviser, se diversifier. Peu à peu la notion de métier a presque entièrement disparu du monde forestier. Si architectes et parfumeurs peuvent espérer s'établir dans les grandes villes, on n'a pas besoin d'eux au milieu des Morts-Plateaux. La disparition de l'agriculture et le Syndrome de l'Oubli ont nomadisé les populations. Chacun va à sa guise, proposant pour vivre – quand il ne parvient pas à être autonome – d'exercer une palanquée de petits boulots. Avec la disparition des métiers, c'est l'économie dans son entier qui sombre vers l'oubli.



Le système monétaire. De l'Euro au troc :

Dans les premières années suivant C-Day, les transactions se faisant encore en Euros, monnaie en circulation sur tout le continent. Mais l'absence de commerce extérieur, la pénurie, le climat constant d'insécurité et la disparition d'autorités financières fixant le prix des choses, entraînèrent une inflation telle qu'on n'en avait jamais connue, même dans l'Allemagne des années 1930. En 2201, une baguette de pain vaut 1 €. En 2210, elle en vaut 5000.

Tant est si bien que vers 2220, l'Euro – et tout autre système monétaire– est purement et simplement abandonné. Le troc devient alors la seule norme des transactions. Je t'échange un poisson contre une livre d'orge, je t'échange un Char Sherman contre un générateur électrique, je t'échange un guerrier numide contre deux esclaves sexuels. Bien évidemment, aucun marché constant du troc ne s'établit. Les taux de changes s'établissent d'homme à homme, au bagout.





Pour une poignée de caps :

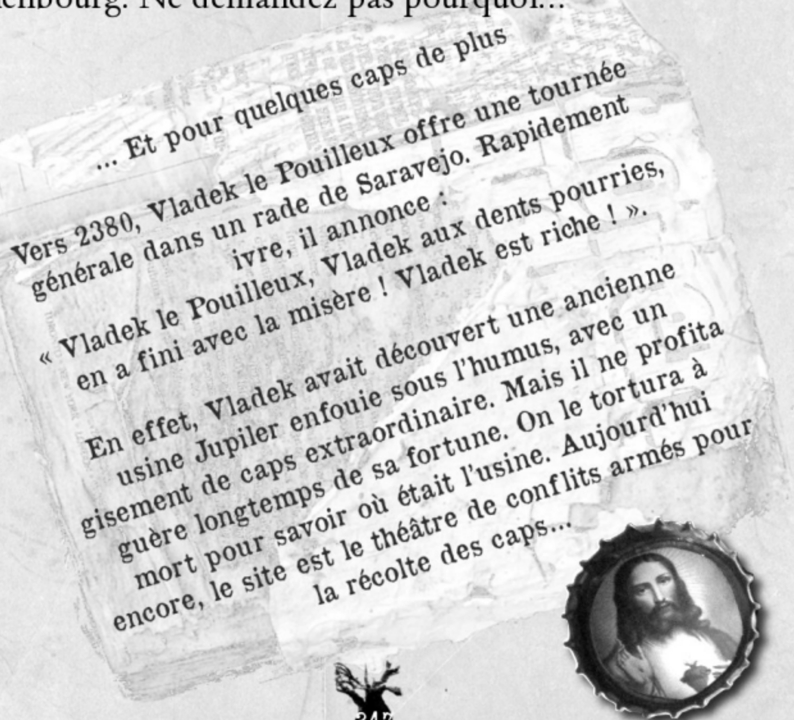
En 2250, à la grande foire de Salzburg, Nicodème le Petit Malin achète un chariot contre 50 capsules de bière (datant de l'Age d'Or). « Tu pourras toujours échanger ça contre autre chose » annonce-t-il au vendeur de chariots. Du moins est-ce ainsi qu'on commence la légende des caps. Une autre légende raconte que les défenseurs des caps s'inspirèrent de l'antique jeu vidéo «Fallout »…

Vers 2300, les capsules de canettes ou « caps » s'imposent comme monnaie dans l'Europe entière. Elles ont toutes été manufacturées pendant l'Age d'Or, aucune entreprise de boissons industrielles ne s'étant créée depuis.

On peut trouver différentes raisons à ce phénomène :
* La faillite de l'Euro demeurait dans la mémoire collective et a empêché le retour de cette monnaie.
* Les pièces étaient devenues très rares, du fait de la dématérialisation des transactions pendant l'Age d'Or.
* L'argent liquide ne devait comporter que des pièces, les billets étant trop fragiles et inadaptés à l'environnement.

* Au début de l'Ere Forestière, il suffisait de se pencher et de fouiller la terre pour trouver des caps. Assurément, leur adoption comme monnaie universelle a fait des heureux.
* Aujourd'hui, les gisements de caps sont épuisés, stabilisant les flux monétaires.
* Les caps sont des reliques, ils sont difficiles à fabriquer ou à falsifier.

Les caps sont donc venus suppléer en partie le troc. Aucun cours fixe ne s'est établi. Les valeurs des objets varient d'une ville à l'autre, voire d'un étal de marchand à l'autre. La plupart du temps, chaque caps a la même valeur. Mais parfois, on attribue des valeurs différentes selon le motif sur le caps. Ainsi, il est communément admis qu'un caps Guinness vaut trois caps Kronenbourg. Ne demandez pas pourquoi…


… Et pour quelques caps de plus

Vers 2380, Vladek le Pouilleux offre une tournée générale dans un rade de Saravejo. Rapidement ivre, il annonce :
« Vladek le Pouilleux, Vladek aux dents pourries, en a fini avec la misère ! Vladek est riche ! ».

En effet, Vladek avait découvert une ancienne usine Jupiler enfouie sous l'humus, avec un gisement de caps extraordinaire. Mais il ne profita guère longtemps de sa fortune. On le tortura à mort pour savoir où était l'usine. Aujourd'hui encore, le site est le théâtre de conflits armés pour la récolte des caps…

Les caps et l'argent en général n'ont souvent aucune valeur en dehors des villes. En pleine forêt, personne ne vous vendra un cuissot de chevreuil, même contre un millier de caps. Le système caps connaît aussi ses limites lors des voyages, car avec une seule unité faciale, les plus riches se retrouvent vite encombrés de dizaine de kilos de caps, difficiles à transporter discrètement.

Les valeurs refuges :

On l'a dit, les nantis ne peuvent guère se satisfaire des caps comme seul capital. L'or et les métaux précieux restent pour eux des valeurs refuges. On a coutume de fondre les statues, les bijoux, les composants électroniques...
et les euros, pour en faire des lingots.

Les nouvelles monnaies :

Les Etats les plus puissants, tels que l'Empire d'Autriche-Hongrie, Al-Andaluz, Carthage ou les principautés italiennes, se méfient de la valeur caps et anticipent sa dévaluation. On y frappe à nouveau des monnaies en or, en argent ou en bronze, à l'effigie de l'empereur, du prince, ou du pape. Ainsi, on trouve des ducats en Florence, des doublons en Al-Andaluz. Pour l'instant, cette monnaie est réservée aux grosses transactions. Le taux de change en caps est variable et généralement calculé pour taxer les étrangers.

Le corporatisme :



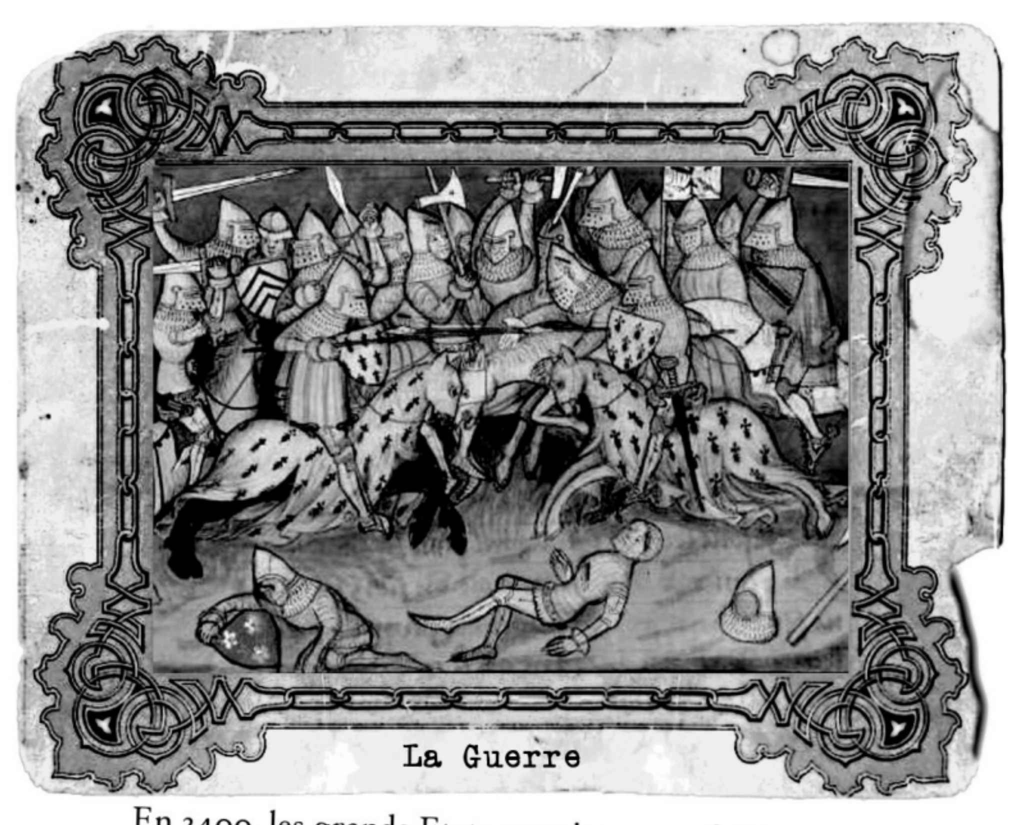
Si la notion de métier est délétère en campagne, elle prend tout son sens dans les grandes cités, où forgerons, fondeurs, joailliers ou alchimistes ont pignon sur rue.

Les corps de métier ont tendance à se regrouper en corporations. A ceci plusieurs buts : Solidarité professionnelle, syndicalisme, image de marque, lutte contre la concurrence des contrefacteurs. Les corporations sont un premier pas vers un retour à la culture d'entreprise.

Les lettres de change :

A Gênes, Hardbourg ou Vienne, des ateliers de notaires se transforment en banques primitives et convertissent les dépôts d'argent en lettres de change. Le voyageur peut emporter ses lettres de change avec lui et retirer des sommes, en caps ou en monnaie locale, dans n'importe quel comptoir. Ce système a le vent en poupe dans un climat de paix relative entre les nations qui sécurise les transactions.



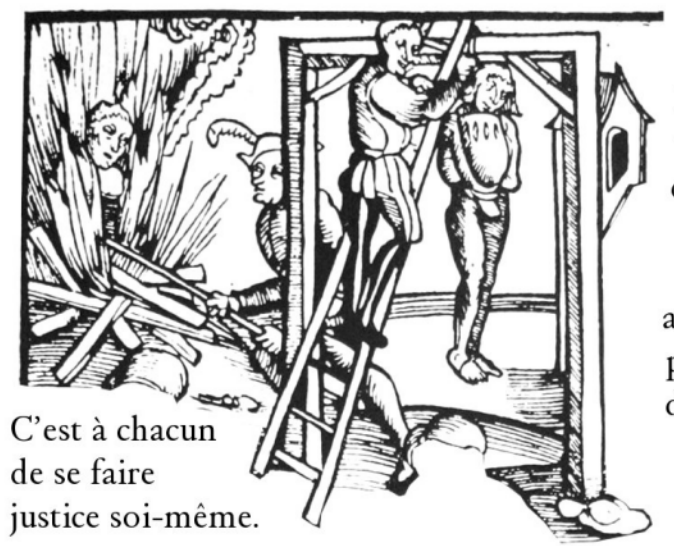


La Guerre

En 2400, les grands Etats sont jeunes et faibles. L'environnement nuit beaucoup aux déplacements de troupes d'envergure. Pour ces deux raisons, les guerres entre Etats sont extrêmement rares. Pour l'instant. En effet, le Pape a plusieurs projets de croisade, les frictions entre les Etats Princiers de Florence s'intensifient, l'arrogance de Carthage inquiète ses voisins.

En revanche, les escarmouches sont déjà légion entre seigneurs locaux, entre Etats frontaliers. Ainsi, l'Empire Ottoman organise de nombreux raids contre la Transylvanie, le Pape aiguillonne les conflits entre barons, espérant récolter des miettes pour agrandir les Etats pontificaux, et les trois Sultans des Royaumes Mèdes sont en constante guerre d'usure.

Mais la principale menace armée demeure celle des pillards et des tribus barbares, qui se font chaque jour plus téméraires. Les rois et les princes n'ont pas assez de troupes pour les réprimer en force. Ces raids rétrécissent peu à peu les limites de leurs domaines. Et les pauvres de se claquemurer chez eux, par crainte des razzias et de la criminalité galopante.



C'est à chacun de se faire justice soi-même.

Le Droit

La notion de droit varie sensiblement d'une contrée à une autre. Dans la majorité des cas, aucune autorité n'est présence pour poser des bases juridiques. La loi du talion prédomine.

Dans les tribus, on distingue les crimes contre les personnes, soumis à l'auto-justice et les crimes contre la tribu (trahison, vol de provisions, meurtre d'un dignitaire, infanticide), qui sont jugés par le conseil tribal.

Dans les grandes villes soumises à une autorité féodale, trois systèmes juridiques coexistent : Le droit vulgaire, régenté par des tribunaux, traite des affaires courantes et des crimes. Le droit seigneurial peut à tout moment dessaisir les tribunaux de certaines affaires politiques et les rendre en charge. Le droit religieux prévaut en théorie sur les deux précédents.



Plus on monte dans cette hiérarchie, plus les droits de l'accusé sont ignorés (suppression des avocats, recours à la torture, lourdeur des peines...). Les peines sont souvent héritées de la loi du talion. Elles se déclinent en travaux de force, en supplices (on tranche la main des voleurs) ou en emprisonnement. Dans certaines villes, on préfère l'exil au système carcéral, trop coûteux. Ainsi à Metro, les grands criminels sont bannis à la Surface (ce qui équivaut presque à une mise à mort).

La Fête

Millevaux n'est pas uniquement le théâtre sordide d'une tragédie au quotidien. Les bons moments, les cérémonies et les grandes fêtes populaires viennent tempérer la misère des lieux. « La joie contre la peur », comme dit l'adage. Et en effet, le millevalien est d'un naturel festif. Faire ripaille et amusance est un moyen de se rebeller contre l'environnement.



La veillée, les sorties dans les tavernes, les histoires drôles viennent égayer les travaux de la semaine. Saltimbanques, trouvères et cirques ambulants rencontrent le succès partout où l'on est assez riche pour leur lancer quelques caps.



Dans les villes, quand un veuf ou une veuve se remarie, on organise des charivaris, des chahuts populaires. C'est l'occasion de tours pendables. On raconte à Leningrad que les noces d'Ivan Viy Petrovitch et d'Anastasia Medvedev ont duré dix ans. Elles n'auraient cessé que lorsque tous les convives furent morts d'ivresse.

Les fêtes religieuses rythment les saisons. Le Ramadan dans les Royaumes Mèdes, l'Eclosion d'Irminsul en Saxe, ou la Fête de la Vierge Noire en Al Andaluz, sont l'occasion de grandes réjouissances. Les fêtes laïques ne sont pas en reste : le Carnaval de Venise, le Mardi-Gras à Métro, la Fête du Danube en Autriche, sont autant de grandes manifestations populaires. On perce les tonneaux, la bière de lichen coule à flots, les ribaudes dévoilent leurs appas, les rires résonnent à faire péter les murs, et des fêtards ivres morts dansent dans les rues jusqu'à la crevée de la nuit. « La joie contre la peur », encore une fois. Au Carnaval de Krunquerque, on construit un gigantesque char, le « Roi Horla », avec du torchis, des ordures et des ossements. Au terme du Carnaval, le Roi Horla est brûlé, symbolisant la victoire de l'homme sur le surnaturel.



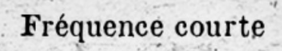
Ville de Métro : les tags font office de talisman contre les horreurs de la Surface.

Les Arts :

On l'a vu, les millevaliens ne sont pas opposés au divertissement, bienvenu pour apaiser le stress d'une vie quotidienne oppressante. L'art n'est pas en reste dans ce domaine, apportant son lot d'évasion et d'émotions esthétiques. Dans les jours suivant C-Day, l'art retombe au degré zéro des préoccupations. Comment fait-il pour retrouver toute sa place au sein de la société ? Cela s'est fait en plusieurs étapes.

Réappropriation :

En 2230, Chalmand Le Brac expose « Les Noces de Guernica » de Picasso, tableau qu'il a trouvé dans les ruines du Louvre et dont il s'attribue la paternité. Il fut bien en peine de reproduire de nouveaux chefs d'oeuvre quand on lui en demanda...



Pendant 5 ans, Piotr Scizclak animait depuis sa cabane la station « Radio Frondaisons », de 17H à 19H. Ils étaient des dizaines à écouter sur leurs CB les calembours et les anecdotes pittoresques de Piotr (généralement des ragots sur les habitants de son village). Mais l'épisode de Radio Frondaisons le plus drôle fut certainement le dernier, lorsque Piotr fut dévoré en direct par un ours arboricole...

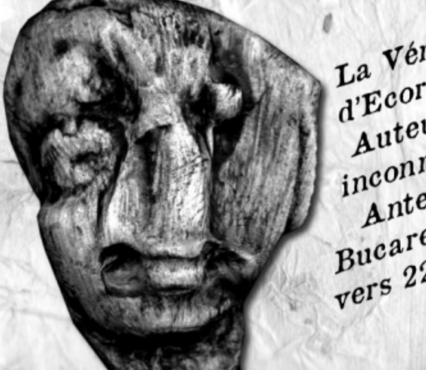
Détournement :

Les premiers artistes de Millevaux furent souvent des imposteurs, détournant des reliques de l'Age d'Or à leur propre profit. Avec parfois un manque total de jugement artistique, comme Ettore le Décrépi, qui restaure un kiosque à journaux, le renomme « Antre de Neptune » et le vend à prix d'or aux prélats florentins.

Assemblage :

Ainsi les reliques, aussi anodines soient-elles, sont le matériau favori des premiers artistes. En témoigne cet « Horla surgi des eaux », toujours exposé à l'Académie de Vienne et entièrement fabriqué à partir de sacs de supermarché.

Le retour aux arts premiers :


La Vénus d'Ecorce. Auteur inconnu. Ante-Bucarest, vers 2250

Mais la véritable révolution artistique n'a pas lieu dans l'antichambre des rois mais parmi la plèbe, en plein cœur de la forêt primale.
'art s'y fait instinctif, dépouillé des références de l'Age d'Or.
On utilise les matériaux et les techniques les plus simples. Cet art vise tout d'abord à représenter le monde, voire à le fixer dans la mémoire, manière de lutter contre le Syndrome de l'Oubli. C'est un art brut, sauvage, tourné vers les choses du quotidien et vers les esprits animaux.

L'art partout :

« Rien ne nous appartient, alors tout nous appartient », dit l'adage. L'art millevalien ne saurait s'imposer de contrainte ou de territoire. On couvre les murs de graffitis, on écrit sur les arbres, on dessine sur les vitres, on démonte les vestiges pour faire des sculptures. L'artiste se rebelle contre la propriété, contre le droit d'auteur, contre toute forme de censure. Chacun peut créer, modifier les œuvres des autres ou les détruire si en cela il pense faire acte de création. Poèmes pornographiques, fresques sanglantes, statues schizophrènes. L'art à Millevaux ne saurait s'imposer de limite.

L'art est aussi force de lutte contre l'environnement. En détournant la forêt, en la prenant pour support de ses œuvres, l'artiste dit non à l'esclavage de l'homme par la nature. Il reprend le territoire aux bêtes et exorcise sa peur.

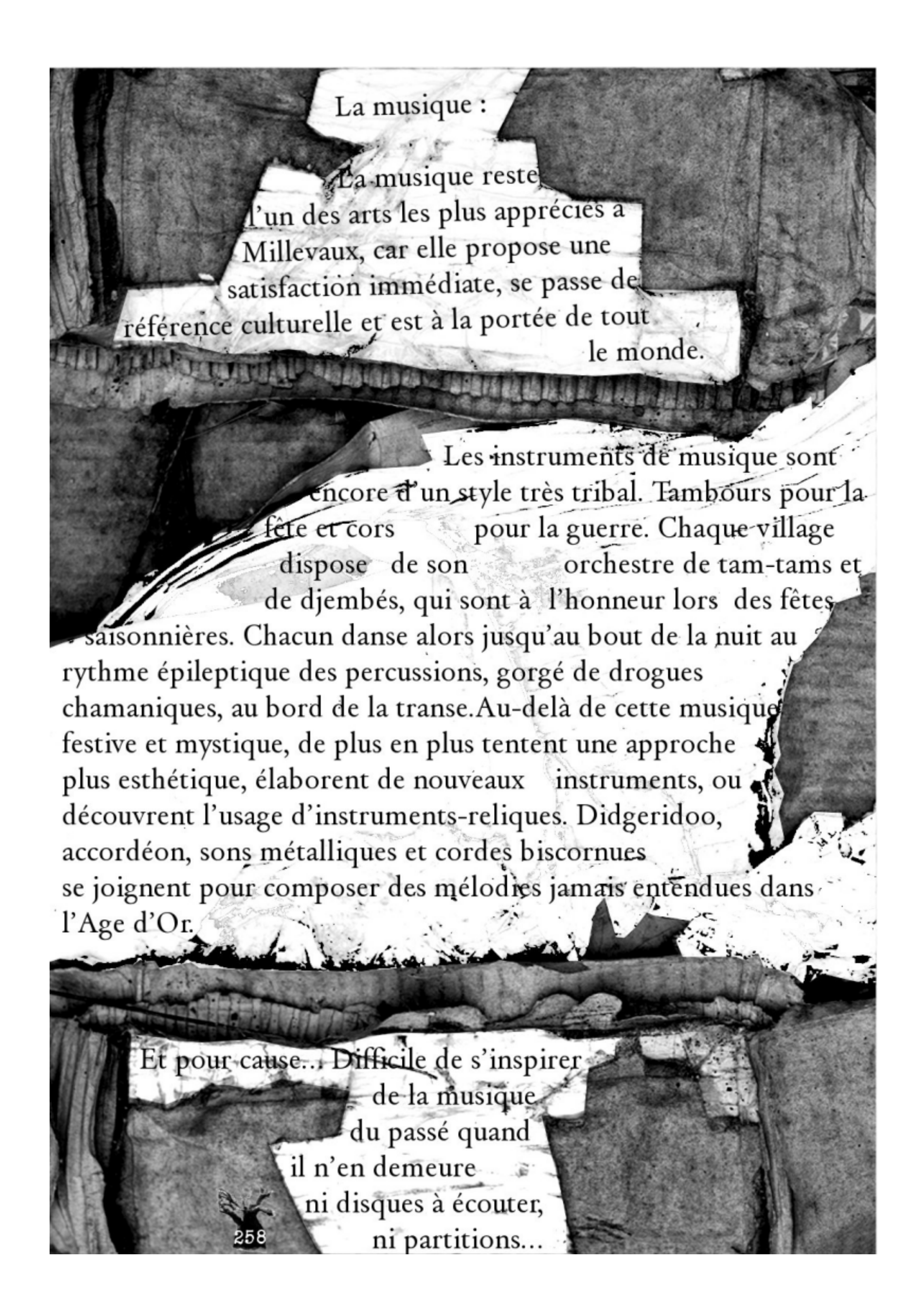
Mais le support essentiel de l'art millevalien, c'est le corps humain. Scarifications tribales, tatouages et sarcomantie (cf chapitre Sociétés Secrètes) recouvrent ou déforment les chairs. On porte des trophées de chasse à la ceinture, des pointes en os ou en bois sur le visage, des porte-clefs Pikachu dans les narines. On se recouvre de peinture et de sang, on se fait teindre les dents et les ongles. Certains cultivent même des lichens sur leur peau, dont ils régulent la croissance pour obtenir des motifs. L'art corporel permet d'affirmer son identité dans un monde qui en manque cruellement. Son identité et son appartenance à une caste. L'art corporel porte votre mémoire. L'art corporel vous embellit, ou vous rend plus effrayant. C'est ce qui vous différencie d'un animal.

Le retour à l'art académique :

Si dans les tribus et les populations nomades, les arts premiers prédominent, certains microcosmes sont en pleine Renaissance. Ainsi, dans les cours des princes et des prélats, en Florence, en Al-Andaluz ou à Vienne, il n'est plus question de totems ou de peintures rupestres depuis longtemps. De nouveaux Michel-Ange, de nouveaux Da Vinci entrent sur scène. Ainsi, le grand sculpteur réaliste Ottavio Primavera, avec son « Sangleloup Impérial » qui trône sur une grande place à Rome, où le peintre néo-pollockien Vernberg le Défroqué et sa série de tableaux abstraits : « Angoisses n° zéro ».

L'art sans technologie :

Des graveurs d'écorce aux néo-pollockiens, une constante demeure : L'absence de technologie. Les reliques sont réservées à des usages plus pragmatiques que l'art. On peut noter quelques exceptions, telles que le film d'Otto Wladkin das Faust, « l'Arche de Loreleï », première œuvre cinématographique de l'Ere Forestière, diffusée en 2370 à la Cour d'Autriche.

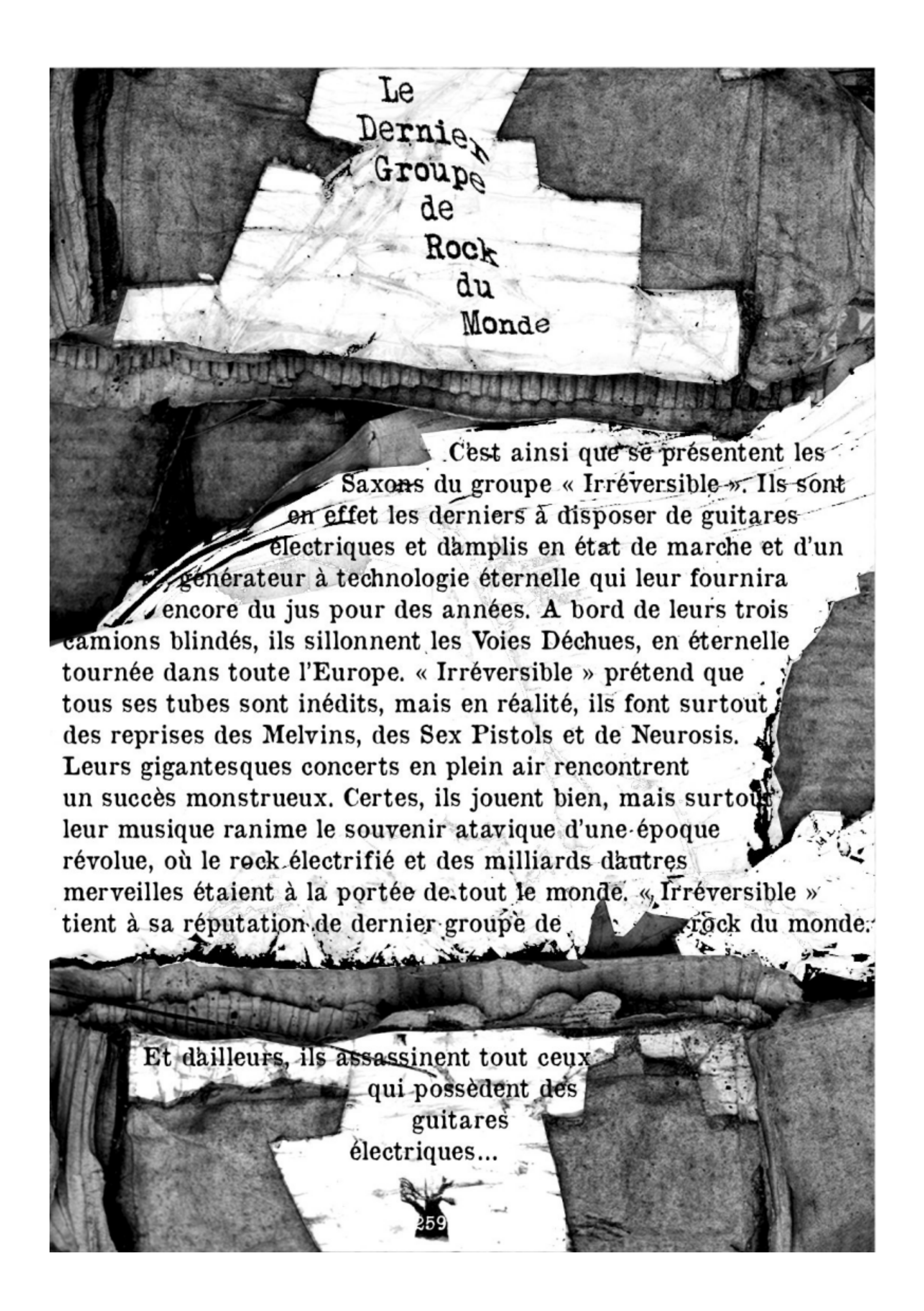


La musique :

La musique reste l'un des arts les plus appréciés à Millevaux, car elle propose une satisfaction immédiate, se passe de référence culturelle et est à la portée de tout le monde.

Les instruments de musique sont encore d'un style très tribal. Tambours pour la fête et cors pour la guerre. Chaque village dispose de son orchestre de tam-tams et de djembés, qui sont à l'honneur lors des fêtes saisonnières. Chacun danse alors jusqu'au bout de la nuit au rythme épileptique des percussions, gorgé de drogues chamaniques, au bord de la transe. Au-delà de cette musique festive et mystique, de plus en plus tentent une approche plus esthétique, élaborent de nouveaux instruments, ou découvrent l'usage d'instruments-reliques. Didgeridoo, accordéon, sons métalliques et cordes biscornues se joignent pour composer des mélodies jamais entendues dans l'Age d'Or.

Et pour cause... Difficile de s'inspirer de la musique du passé quand il n'en demeure ni disques à écouter, ni partitions...



Le Dernier Groupe de Rock du Monde

C'est ainsi que se présentent les Saxons du groupe « Irréversible ». Ils sont en effet les derniers à disposer de guitares électriques et damplis en état de marche et d'un générateur à technologie éternelle qui leur fournira encore du jus pour des années. A bord de leurs trois camions blindés, ils sillonnent les Voies Déchues, en éternelle tournée dans toute l'Europe. « Irréversible » prétend que tous ses tubes sont inédits, mais en réalité, ils font surtout des reprises des Melvins, des Sex Pistols et de Neurosis. Leurs gigantesques concerts en plein air rencontrent un succès monstrueux. Certes, ils jouent bien, mais surtout leur musique ranime le souvenir atavique d'une époque révolue, où le rock électrifié et des milliards dautres merveilles étaient à la portée de tout le monde. « Irréversible » tient à sa réputation de dernier groupe de rock du monde.

Et dailleurs, ils assassinent tout ceux qui possèdent des guitares électriques...

SOCIETES SECRETES

Après avoir évoqué tous les aspects officiels de la civilisation en Ere Forestière, abordons maintenant des phénomènes plus souterrains. Le Syndrome de l'Oubli et la faible densité ont facilité la culture du secret dès les premiers jours post-C Day. Si bien qu'aujourd'hui, toute une partie de la société est absorbée par des activités occultes. Nombreuses sont ces sociétés secrètes qui œuvrent en marge de la communauté, ou en son sein, clandestinement. Leurs actions ont une portée décisive dans l'Histoire.



La Caste des Veilleurs



Initialement formée par un cercle druidique de Haute Bretagne vers 2300, c'est une organisation secrète à l'échelle de l'Europe. Son but est simple : neutraliser les Horlas, avec un focus sur Le Bouc Noir des Forêts et ses Mille Chevreaux, puisque c'est l'entité la plus présente et la plus active.

La Caste des Veilleurs fut d'abord officielle. Ses fondateurs pensaient qu'il fallait révéler au peuple la vérité sur les Horlas, et les fédérer dans la lutte séculaire contre ce mal. Mais ça ne leur porta pas chance. Ils se heurtèrent à l'hostilité des incrédules, du clergé catholique et de nombreuses sectes affiliées aux Horlas.

En 2310, de mystérieux tueurs asiatiques exécutent Carl Théodéric, le fondateur de la Caste. Un an plus tard, 15 veilleurs sont brûlés vifs dans le tumulus où ils se réunissaient. L'Archevêque de Relents en condamne 20 autres à mort pour hérésie.

Depuis ces sinistres événements, la Caste des Veilleurs a fait croire à sa disparition pour mieux œuvrer dans l'ombre. Pour recruter, elle identifie les personnes qui ont été confrontées aux Horlas et s'assure de leur droiture avant de les contacter. Les Veilleurs se reconnaissent entre eux par le motif d'un œil qu'ils se font graver au fer rouge sur la peau. La tâche des Veilleurs est une mission ingrate et périlleuse, réservée aux héros ou aux inconscients. Aujourd'hui, elle compte moins de deux mille membres à travers l'Europe. Cette société conserve et utilise des savoirs occultes dans sa lutte inégale contre les Entités Mythologiques. Elle regroupe également toutes les compétences technologiques et alchimiques possibles et mène une active recherche archéologique, afin de découvrir les causes de C-Day. Si la Caste des Veilleurs travaille en priorité à trouver les moyens d'endiguer le phénomène Millevaux, elle s'attelle également à éradiquer l'idolâtrie Horla parmi les humains, effectuant des raids contre les cultes qui vénèrent le Bouc Noir ou d'autres entités.

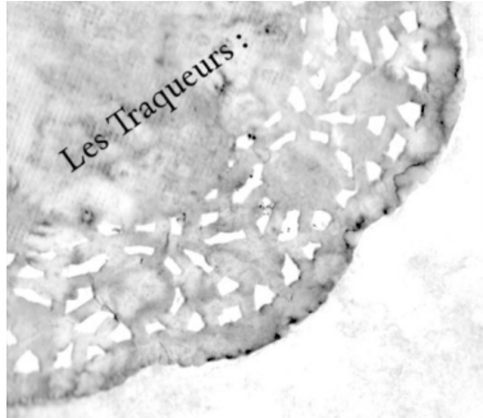


La Caste des Nettoyeurs :

Fondée par Nihil Pied-Bot en 2391, cette secte est une émanation radicale de la Chapelle de l'Expiation. Elle professe que Millevaux est une punition pour le péché originel des humains et les humains doivent périr pour guérir le monde. Vêtus de robes noires et armés de faux, ils écument à cheval les galeries de Métro, massacrant les pauvres et les malades. Ils sont d'abord appuyés par les notables de la ville qui voient d'un bon œil ce grand ménage. Mais Pied-Bot a de la suite dans les idées : "C'est pas parce qu'on commence par dératiser la cave qu'on va pas ensuite passer au grenier".

Les notables finissent par comprendre qu'ils y passeront à leur tour. Ils payent Verner Batignolles, l'un des Nettoyeurs, pour assassiner Pied-Bot. La Caste est alors dissoute.

Cependant, la plupart des Nettoyeurs ont survécu. Certains ont oublié qu'ils ont un jour appartenu à cette secte, et ont repris une vie normale, sous une nouvelle identité. Mais certains se souviennent. Et n'ont pas reculé. Parmi eux, certains partent à travers les Terres Franques, pour traquer Verner Batignolles et venger par sa mort l'assassinat de Pied-Bot. Ces traqueurs se sont tous mutilés volontairement et portent un pied-bot, en mémoire de leur maître. C'est par exemple le cas d'Hadjo-Lazari (cf. nouvelle d'intro de Société & Civilisation). Ils savent juste que Verner s'appelle maintenant le Balafré. Le Syndrome de l'Oubli ne leur rend pas la tâche facile.
L'autre partie des Nettoyeurs œuvre à faire renaître la Caste et embauche les pires mercenaires, enragés et possédés du pays.





Suite à l'indépendance de Mars en 2383, les colons Neandertal de Mars se sont retrouvé supérieurs en nombre aux colons homo sapiens et ont entrepris de les exterminer. Certains humains ont réussi à s'échapper à bord de navettes interplanétaires. Une partie de ces réfugiés a échoué sur Millevaux.

Ces exilés, ayant eu un aperçu de la culture Neandertal dans sa version la plus extrême, ne conçoivent pas que cette race humanoïde soit composée d'autre chose que de bouchers sanguinaires. Ils ont formé des autochtones de Millevaux. Ensemble, ils ont fondé la caste des Traqueurs.

Cette société secrète, si elle comporte de faibles effectifs, a en revanche des ramifications dans toute l'Europe. Son but est de donner la chasse aux Neandertal autochtones et de les éradiquer jusqu'au dernier. C'est une mission quasiment suicidaire, eu égard au pouvoir de ceux qu'ils appellent « Les Usurpateurs ». C'est aussi une gageure, vu le secret qui règne autour de ces humanoïdes, la parfaite étanchéité de leurs organisations clandestines, et leur ressemblance aux humains.



Les Ecorcheurs :

De nombreuses bandes de pillards écument Millevaux et y commettent les plus terribles exactions. Leurs cibles principales sont les caravanes qui empruntent les Voies Déchues (i.e. anciennes autoroutes) et les villes et villages mal protégés. La faiblesse des hiérarchies civiles (particulièrement dans les Terres Franques) leur garantit une certaine impunité... Jusqu'au jour où certains hommes libres décident de ne plus se laisser faire et fondent des milices.

Quand les écorcheurs ont accumulé assez de butin, ils peuvent dissoudre leur bande et partir à l'aventure chacun de leur côté ou s'établir en ville comme d'honnêtes citoyens. Nombreux sont les notables dans les grandes cités qui ont un passé de pillard. Et la plupart ont oublié cette violente étape de leur vie…

Parmi les victimes de pillage, se forment des milices armées, qui se chargent de traquer leurs anciens bourreaux. Il s'agit parfois d'une véritable course contre la montre avec le Syndrome de l'Oubli. Certains assassinent des écorcheurs repentis qui ne comprendront jamais pourquoi ils sont morts, d'autres finissent par oublier leur quête première et se faire pillards à leur tour.

La bande d'écorcheurs la plus redoutée est celle de l'Homme qui Rit, un personnage sanguinaire qui a la bouche découpée d'une oreille à l'autre dans un rictus hideux. Elle écume la Beauce, le Massif Central et les contreforts de Métro sans rencontrer de résistance efficace. Leur ancien chef se nommait Attila, un nain aussi féroce que brutal. Celui-ci a disparu au cours d'une attaque. On ignore ce qu'il est advenu de lui. (cf. le cadre de campagne « Les Morts-Plateaux).



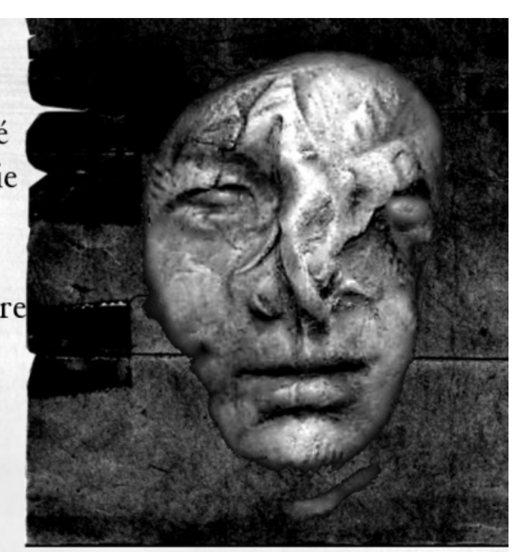
Les Adorateurs des Horlas :

Certaines tribus vénèrent des Entités Mythologiques et organisent fréquemment des rituels en vue d'accroître leur puissance. On note par exemple un culte rendu aux démons des Volcans d'Auvergne (certains se sont réveillés depuis 2200).

Certains de ses cultes, tels que la Confrérie Putride, ont des ramifications internationales. D'autres, telles que la Mano Senestra à Barcelone ou la Loge Carmine à Venise, sont implantés jusqu'aux plus hautes sphères de la société.

La Caste des Veilleurs a fort à faire pour identifier ses cellules cultistes, bien dissimulées et présentes sous des formes multiples. Il est également rapide de faire la confusion avec d'autres sociétés secrètes, telles que les Voies Corax ou la Confrérie des Masques d'Or. Celles-ci sont composées d'humanoïdes, que l'ignorant aura tôt fait d'assimiler abusivement à des Horlas.

Les Sarcomants :

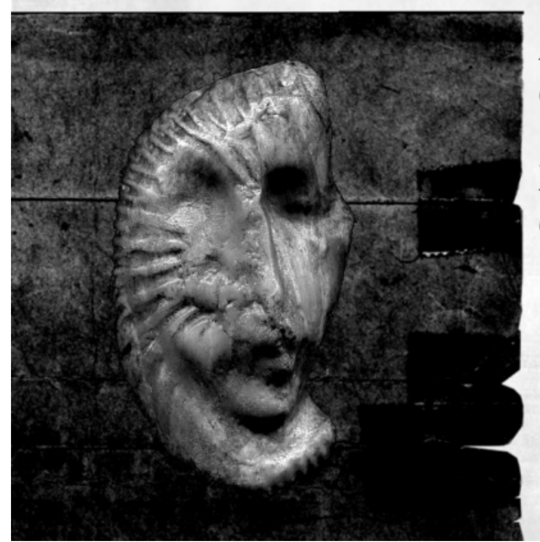


L'art de la sarcomantie a été inventé vers 2370 en Transylvanie par Seung Lan Qyi, un Birman qui s'était réfugié à Millevaux pour échapper à la police militaire chinoise. Apothicaire émérite, il a élaboré le liquide sarcomantique à partir d'un mélange de sèves et de sucs digestifs issus de la faune et de la flore millevalienne. Ce liquide a la capacité de rendre l'épiderme extrêmement malléable. Seung Lan Qyi a commencé par l'expérimenter sur son propre corps, puis a fondé une véritable caste vouée à cette pratique. Les sarcomants ont une vision pervertie de l'intégrité physique. Pour eux, la chair qui recouvre un squelette humain n'est qu'un matériau d'expériences. Les sarcomants travaillent toujours avec gants de métal et foulards, et manipulent la chair grâce à de longues baguettes. Ils se font payer pour des travaux de chirurgie esthétique, des tatouages (en fait, des replis de peau « artistiques »), ou des tâches de bourreau. Certains font appel aux sarcomants pour se faire façonner un nouveau visage, dans le but de se faire oublier, ou d'usurper une identité. Leur abomination la plus connue est le Supplice du Double Visage. Il consiste à étendre la peau du visage d'un supplicié jusqu'à en doubler sa surface. Ensuite, le visage est replié sur lui même. La victime semble porter en permanence une atroce cagoule de peau. On voit ses yeux à travers des trous dans la chair, sa bouche est à l'intérieur d'une autre bouche, et ainsi pour son nez et ses oreilles. La peau est si tendue que les gencives sont apparentes, et les yeux paraissent plus gros.

Les sarcomants ne sont affiliés à aucun courant religieux, mais semblent adopter une doctrine mystique liée à leur discipline. Manipuler sa propre chair et celle des autres, au mépris de la douleur et de la pitié, leur permettrait de se rapprocher de l'extase révélatrice des réalités du monde. Certains sarcomants sont attirés par les cultes Horlas. Ils verraient dans la magie noire le moyen d'étendre leur science de la chair, et c'est pourquoi on les rencontre parfois lors de sabbats ou de messes noires.

La caste a pignon sur rue dans plusieurs États (ainsi, à Rome, à Ante-Bucarest, à Varsovie) mais propose le plus souvent ses services de façon clandestine, par crainte des émeutes. En effet, l'art sarcomantique, sans doute trop avant-gardiste, a tendance à provoquer l'émoi des populations... La reine d'Espagne, Alexandra la Catholique, a ainsi recours en secret à leurs services pour des travaux de chirurgie esthétique.

Certains sarcomants louent leurs services comme mercenaires, et se battent avec un système de pompe qui projette du liquide sarcomantique sous pression. Effet garanti !



Apogée artistique,
ou perversion totale ?
Difficile de juger
la philosophie sarcomantique,
d'autant plus que tous n'en ont
pas la même vision
au sein de la Caste.



CONCLUSION DU CHAPITRE « Sociétés & Civilisation »

Aussi amputée soit-elle après le désastre de C-Day, l'humanité à Millevaux n'a pas pour autant dit son dernier mot. Et aussi post-apocalyptique que soit la situation, une nouvelle civilisation a pris forme au cours de l'Ere Forestière, où se côtoient anarchie primitive et renaissance sociétale.

Millevaux accueille une population certes réduite et amoindrie, mais plus vivace que jamais.

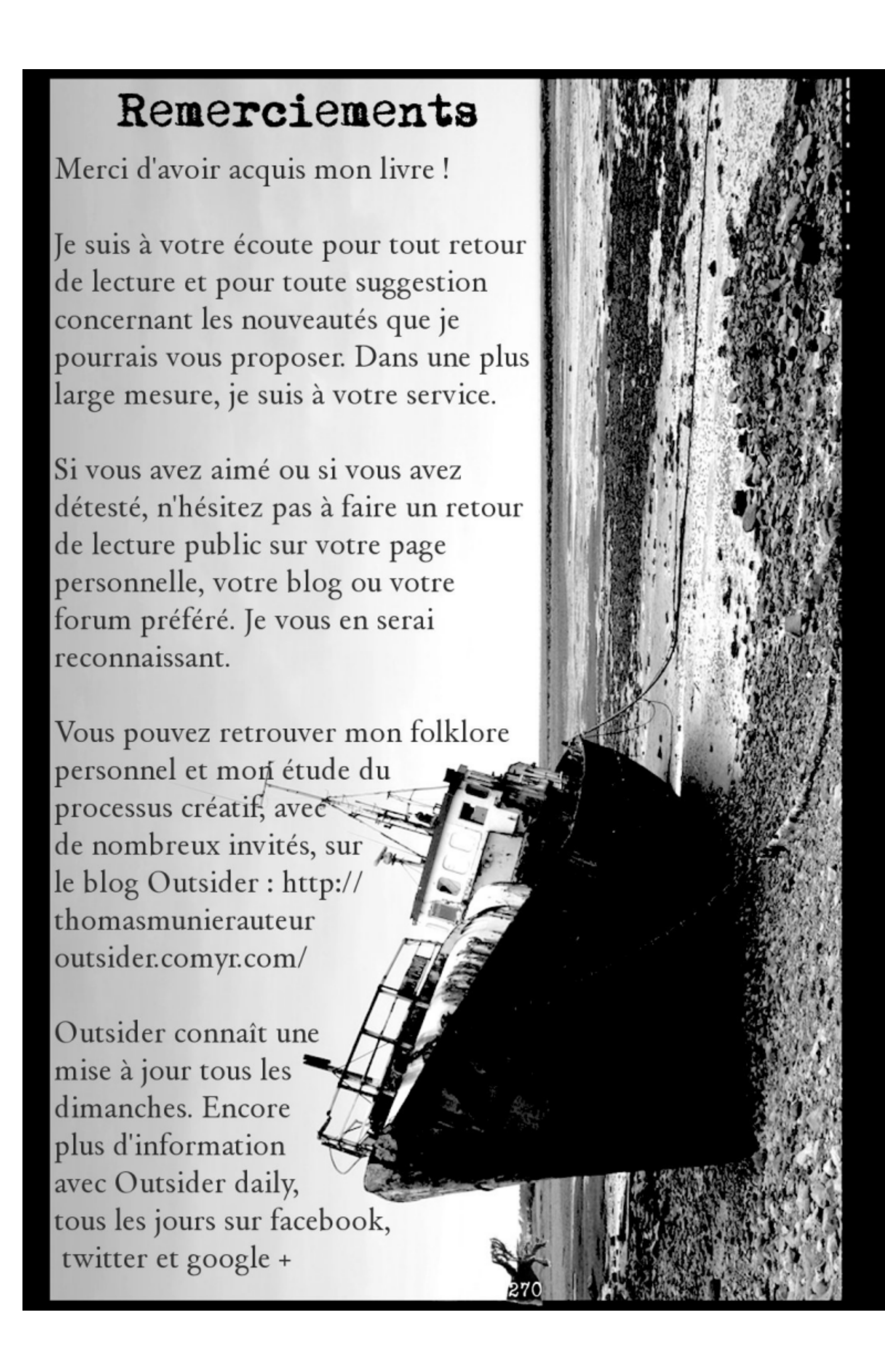
« Regarde-moi danser, je ne suis pas encore mort ». Voilà ce que l'humanité pourrait dire aux Horlas.

Oui, ces hommes ne sont pas encore morts. Ils naissent et vivent dans les brumes du Syndrome de l'Oubli, ils se rebâtissent une technologie sur la carcasse des reliques à peine refroidies, ils interrogent la création dans un bouillonnement religieux, ils se construisent une culture commune pour mieux la détruire, et la reconstruire.

Ils s'aiment, ils s'entre-tuent, ils conspirent, ils espèrent.

Ils ne veulent pas disparaître sans raison.

Pas tout de suite. Pas maintenant.



Remerciements

Merci d'avoir acquis mon livre !

Je suis à votre écoute pour tout retour de lecture et pour toute suggestion concernant les nouveautés que je pourrais vous proposer. Dans une plus large mesure, je suis à votre service.

Si vous avez aimé ou si vous avez détesté, n'hésitez pas à faire un retour de lecture public sur votre page personnelle, votre blog ou votre forum préféré. Je vous en serai reconnaissant.

Vous pouvez retrouver mon folklore personnel et mon étude du processus créatif, avec de nombreux invités, sur le blog Outsider : http://thomasmunierauteuroutsider.comyr.com/

Outsider connaît une mise à jour tous les dimanches. Encore plus d'information avec Outsider daily, tous les jours sur facebook, twitter et google +

Thomas Munier, bibliographie, ludographie

http://thomasmunierauteuroutsider.comyr.com/

Jeu de rôle, aides de jeu :
Musiques Sombres pour Jeux de Rôle
Plus de cent chroniques musicales pour draper un voile de terreur sur les moments horrifiques de vos séances .

Jeu de cartes :
Gnaffreux !
Une Iliade urbaine absurde, faite de monstres aux pouvoirs incongrus, de lieux hantés par leur propre bêtise et de sortilèges aux effets... explosifs !

Romans :
La Guerre en Silence
Un folklore urbain déguisé en histoire d'amour déguisée en thriller conspirationniste. Qui orchestre la Guerre en Silence ?

Hors de la Chair
Une trilogie de terrorisme spectral dans le labyrinthe urbain de la superstition.

Recueil de nouvelles :
Glossôs
Science-fiction rurale et légendes urbaines, des champs de blé et des trains qui n'arrivent jamais à destination, un canevas de feux de paille.

A paraître :
Putride
Le fanzine anarcho-punk sur Millevaux sort un deuxième numéro, avec un maximum de détails sur l'univers et de nombreux mini-scenarios.

Inflorenza
Un jeu de rôle de héros, de salauds et de martyrs dans l'enfer forestier de Millevaux. Centré sur le personnage et sur l'histoire.

SALUTATION AUX ARTISTES

Dessins des personnages du scénario « PünxXx Ov Wilderness » par Agenor Le Ruyer (non libre de droit). Les Terres d'Adéo. http://terraadeo.canalblog.com/

Couverture revue Sombre par Greg Guilhaumond (non libre de droit).

Les photographies de Raphaël Maître et de Claire Munier sont reproduites avec leurs aimable autorisation.

Images sous licence Creative Commons BY-NC (galeries sur flickr.com) : -omega-x;1D110;adrian.C;Ahron de Leeuw;alexpoulin;angus mc diarmid;ankor;artifex texture;ben cooper;bogdgmx Dan;brian.gratwicke;brizzle born and bred;Bukut Girl;caramdir;Carl and Roy Linnel;cayusa;cdw9;chiaralily;chrisrico;chrisseee;cleanzor;Coastcon fan;coda;crashmaster007;denis gerbeckx;devin paula and victoria;DG Jones;docman;Dystopos;eric gjerde;Euan;falsalama;Gareth Courage; georgie sharp;ghostpatrol;glgc?;int=25;goldmember_at_gmail_point_com;gordana AM;gsgeorge;Hayim Shtayer;He02035;Herr Olsen;iboy daniel;Iguano Jo;Incognita Nom de Plume;industriarts;Jacek Sniecikowski;jaxson dallas;JMVerco;joe edwards;Joe Sistah;JordanHarryButter;jovike;jule berlin;kayley young;Kelly Jarnesky;Ken-Ichi;killbox;Kotomicreations;kpauli;Kristin&Adam; la corso;Larah McElroy;leanda*;lee summers;life pilgrim;lost in anywhere;Man Under Stress;margie & james;Mark Auer;materijafolle; melancholija;melissamaples;metabolic superspike;michael dreves;Michel Wal;midnight digital;MikeNeilson;mingjumking;miss loisy;mlhradio;motionblurstudios;n8wood;one lucky guy;pareeerica;paul +photos moody;Paulio Geordio;paulo brabo;peregrine blue;photogirl7;playing with brushes;Project 404;pulpolux;ralphrepo;raytech_98;Redfishingboat Mick O;Road Less Trvled;ross heutmaker;rubyblossom;Saint Huck;Sepperer Markus;seriykotik 1970;sethnelson;skippy 13;snakemanrob;snotch;snr.coconut;sophie.;taberandrew;

temari 09;Tim De Waele;tom jervis;truk71;TunnelBug;twesener;United States Marine Corps Official Page;vaula;yananine.

Crédits Images du Domaine Public :

84-Oxford_1511;anonyme;Battle_of_Auray;Battle_of_Muret; Biblia_escurialense_ms._I-j-3;Chronicon_Pictum_P014_Atilla_Aquileiát_ostromolja 2;giro (wikipedia commons);Greenpeace (Creative Commons);Jerôme Bosch;Joachim S Muller;mutatis mutandis (wikipedia commons); Phoenix_detail_from_Aberdeen_Bestiary;Schlacht_am_Moorgarten.

Les images composites sont des assemblages de Thomas Munier. Elles utilisent comme matériau de base des images en licence Créative Commons : Paternité / pas d'utilisation commerciale.

Si j'inclus des images composites dans mes publications, c'est avant tout mon texte que je commercialise. Pour respecter l'esprit de cette licence, je m'engage à ne pas commercialiser les images composites seules, sous forme de tirage ou de licence par exemple. Je ne distribue pas non plus ces images seules dans quelque réseau que ce soit, hormis quelques unes en basse résolution pour illustrer mon travail, et toujours en créditant les auteurs des images d'origine. Je peux aussi retirer les images du livre à la demande de son auteur.




Je suis le ver
Et je suis la chair
Je suis la peau
Et je suis les os
Je suis la
nouvelle manne
Et l'ancienne pourriture
SOMBRE